平成2年6月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第6号通巻46号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 ゲーメスト GAMEST

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

6

June 1990
No.46
500yen（本体485円）



AOUショー人気No.1"パロディウスだ!"御目見え記念コナミゲーム特集だっ!!

《総天然色》パロディウスあらわる!

▼コナミ社長インタビュー▼開発者図解入門▼2大潮流を探る!▼交響詩グラディウスIII▼復活パターンだ「グラディウスIII」

戦闘開始!
G-LOC

真のエンディング紹介だ!
ファイナルファイト

ワールド3・4 マップ付大攻略!
マーベルランド

1コインクリアへの道
カダッシュ

ギャルズアイランド
増刊号発売御礼テレカ用
読者様カラーイラスト大特集だっ!!

タイトーファン感謝DAY

「花の万博」におけるナムコの野望

オタヤン訪問記

ゴールデンウィークおたのしみ版
ゲーメストアイランド

パラダイスワールド「ふあんたじあ」
作:川瀬みきお

はねたまごX情報「インディウス」

絶賛発売中「ギャルズ♡アイランド」

目指せハイスコア


キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO



世界で最も危険な仕事

逃げまどう人々。襲いかかる炎。絶えざる危険。あなたの安全な帰還を保証するものは何ひとつない。ただし、成功の暁には、勇者の呼び名と賞賛。たった一機のヘリを相棒に高層ビルやタンカーの火災を鎮め、人々の命を救う。火山や砂漠で誰かが助けを呼ぶ日もある。世界で最も危険な仕事がいまタフな男たちを求めている。エア・インフェルノ。きみの勇気が試される日は近い。



株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-222-4888


総天然色
パロディウス!
あらわる。
BINTA

パロディウスだ!TM スタッフ

製作……コナミ
脚本……GAKINCHO

監督……ちちびんた・ツカサ
撮影……東洋ショー太郎
美術……みかちゃん
特技……ワン太夫
録音……梅野毒夫
照明……忠犬
音楽……カメヲ・マタノ

編集……電漏コニシ
合成……カズヒサ・H

主演……ビグ＝バイパー
……タコ
……ツインビー
……ペン太郎

いきなり見開きで迫るこの奇怪な絵は一体なんなのだっ!? 黒雲を裂き、我々の平和な日常をおびやかすアヤしさ5万パーセントの怪物達…パロディウス、だっ!!! コナミ製作スタッフがその〃馬鹿力〃を思いきしアーケードにぶちかました、問答無用の腸鋼作とはこいつのことよ…。作った奴の顔が見たいゾ!てな訳で製作者書き下ろしポスターと共に始まる、上場企業コナミの全てなのだ。



★
パロディウスプロ：監修
TAKE CHIYAN：構成
WANDAYU プロ：制作



AOUショー人気No.1

"パロディウスだ!"御目見え記念 コナミゲーム特集だ!

今やアーケードから数々の家庭用まで、ゲームの王者のコナミ。新たな道を歩んでいこうとしているコナミをゲーメスト流に探る!









コミカルバラエティシューティング

笑いが止まらない

パロディウスだ!

AOUショーで一番人気だったパロディウスだ!がいよいよ発売だ。ウケれば勝ち、何でもつめこんじゃえ! の精神で、今までの既成概念（というより理性）に捉われない発想が笑わせてくれる。

継続もついているので、ぜひ自分の手で全ステージを体験してみよう!



今年度上半期、ゲーメストー押しゲームがこれだ! タコだ! じゃなかった、パロディウスだ! 思わず顔をそむけてしまうあなたは正常。



これが噂のメガホン攻撃。明朗会計3000円ポッキリってのもある。

「パロディウスだ!」の新演出

★ベルだ!

時おり出てくるベルを撃つと、色が変わり、取ると特殊パワーUPする。緑の巨大化（無敵になる）、白のメガホン攻撃などがある。黄色だと点数だ。攻略のポイントになりそうだ。

★ルーレットだ!

マニュアルの場合、たまにパワーカプセルを取ると、ルーレットとなり、ゲージの中を光が回る。この時、パワーUPボタンを押した所で止まり、そのパワーUPが取れる。

今回は!?のパワーUPを取るとパワーUPがすべてなくなってしまうので、ルーレットの時はダブル、レーザーの所を狙ってボタンを押そう。

ルーレットは、特定のパワーアップカプセルを取ると起こるみたいです。オートはルーレットがないので、その分、気を使わずにすみます。

★オートだ!

パロディウスだ! では、オートとマニュアルが選択できる。マニュアルは今までと同じだが、オートは何とパワーUPを勝手に選んでくれるのだ。また、ミサイル、ショットが兼用になっているので、実質的に1ボタンということになる。

初心者にはやり易いオートだが、ダブルを選べないなど、臨機応変のプレイができないのが欠点。しかし、かわしに専念できるので結構使えるぞ。



これがパロディウスだ！

★STAGE 1 海上だ！

まずザコのモアイを撃ってパワーUPして進むと、上下にダッカならぬペンギンが歩いてくる。よくみると、たまにコケます。見とれて死なないように！



1面の中ボス風、ニャーニャー鳴くかわいいヤツ。これぞ猫灰だらけ。

猫面船は、撃ちこむと「ボン!!」と猫灰だらけになってしまうのだ。

ボスはペンギンが周りを回っているペンギン船長。グラIIIのモアイの中ボスみたいな奴だ。



カモメの水兵さんじゃなくて、ペンギンの船長さん。弾を当てると目ん玉が飛び出る。

★STAGE 2 一見遊園地風だ！

ピエロがモアイみたいな攻撃をしてくる。頭部が弱点で、ハゲるのかと思ったら十字架が生えてくる。



モアイ風の攻撃をしてくるピエロ。頭から十字架が生える。

しかし、なんといってもこの面の見せ場は、踊りを本職としているに違いないお姉さん。腰つきがちょっとあぶない。ちゃんと、音声合成と共にウィンクしてくれます。あのグラIIのクラブがこんなになるなんて…。

ボスはグラIIの1面ボスのパロディー。弾を当てるとハットから当たりマークが出ます。



↑あのクラブがあぶないお姉さんへ。音声合成がまたあぶない。



➡2面ボス、ウルトラクイズヤキトリ（私が勝手につけた名前）。

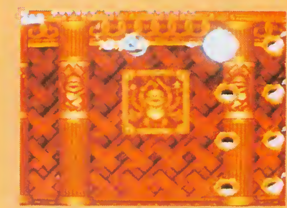
★STAGE 3 ストーンヘンジみたいな面だ！

つぶつぶがあって、MAPが入り組んでてグラディウスの2面に似てます。途中にあるカップからはコインがじゃらじゃら出てくる。「おお！金だ！」と取りに行くと死ぬぞ。

ボスはクチビル8つ。入れ歯攻撃に気をつけろ！



城の中へGO!! 前衛もまともな奴はいない。



クチビルから入れ歯攻撃をしてくる。バックの絵がヘン。



グラディウスのストーンヘンジ風。ペンギンはバブルを装備した。

★STAGE 4 逆富士山だ！



これぞ、逆富士山。噴きまくるナスにナススベはナス。



この桜、歩きます。花見をしていた砲台が、逃げた桜に怒り、自機に八つ当たりしてくる。

逆火山ならぬ、逆富士山面だ。

まずはまわしを伸ばして攻撃してくるスモートリに気をつけろ！ その後、それまでは温厚だった富士山が、怒ってナスをバラまいてくるぞ！

忘れてはならないのが、歩く桜の木。足？の動きが妙にリアルで気持ち悪い。

ボスは「ドスコイ」でも飲んで育ったかのような、小錦もびっくりの巨大スモートリ。まわしを投げる時には、(倫)でコカンを隠してくれるのでひと安心。

四月下旬発売予定だ！ということで、ゴールデンウィークはこれしかない。

キャラだけでなく、ゲームとして面白いし、オートでやれば本当に易しく初心者でも遊べるゲームと言える。今回は4面まで紹介したけど、もっと先があるので楽しみにしててくれ。

毎面驚かせてくれることは間違いない。（ぜんじ）



スモートリがまわし攻撃をしてくる。コナミカンバンに気をつけろ！

◆自機のタイプだ！◆

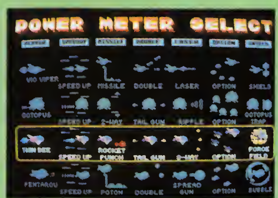
パロディウスだ！はビッグバイパー、タコ、ツインビー、ペンギンの4つの中から自機を選べる。それぞれのタイプを説明しよう。

●ビッグバイパー

少し太めになったものの、レーザー、オプション、シールドなどすべて同じ。グラディウスを必ず残す所が、やはりコナミですねえ。レーザーはかなり強い。

●タコ

リップルレーザーに2WAY、オプションとグラIIのD装備とほぼ同じ。しかし、しょせんタコ、シールドがタコツボになってしまった。ダメージをくらうとヒビが入ってくる。英語でOCTOPUS TRAPがタコツボだ。



これが4種のパワーUP。ポトンとオクトパス・トラップが笑える。

●ツインビー

オプションが分身になっていて、動いていないと広がってくれないでまとまってしまう。しかし、3WAY、フォースフィールドが元祖ツインビーのように使えるのがよい。ミサイルのかわりの、ロケットパンチは強いぞ！

●ペンギン

アーケード初登場のペンギン。フォトンじゃなくて、POTONを落とす。レーザーは、当たると爆風が広がるスプレッドガンだ。しかし、爆風が透明なので弾が見えなくなることはない。

甲羅をかぶったヒーローなのだ

T・M・N・T・

©KONAMI 1990

走れ！　飛びこせ！　やっつけろ!!
4匹の亀忍者たちがN.Y.を舞台に大活躍のスーパーアクション大活劇。全米大ヒット中のT.M.N.Tいーよいよ日本に上陸だっ！
今月は彼らタートルズの素顔なぞ紹介しよう。

エイプリルがさらわれた！

ストーリーOF T・M・N・T・

大都市ニューヨークの地下深く、スプリンターと呼ばれる巨大な老ネズミが暮らしていた。彼はかつて浜渡善（はまとよし）という名の日本の忍者で、その道ではかなり名も高く、何人かの弟子を従えるほどであった。だが師匠である浜渡の失脚を謀り、自分がのし上がろうという野心を持ち続けてきた尾碌沙鬼（おろくさき）は浜渡の妻を死にいたらしめ、生体変換MTガンで浜渡を巨大なネズミの姿に変えたのであった。しかし

そのとき浜渡の傍らに4匹の亀が入った水槽があることを尾碌は知らなかった。亀たちは浜渡と一緒にMTガンの光線を浴びたのである。そして、驚くべき突然変異が起き始めた。その姿は徐々に巨大化し、直立して歩きだし、人間の言葉まで話し始め、人間と同程度の知能を身につけるまでに至ったのだ。

浜渡は自らの名をスプリンターと改め、4匹の亀たちを忍者として育てていく決意をした。スプリンターは亀たちに名前をつけてそれぞれ異なる4種類の武器を与え、厳しい修練の日々が始まった。

そして、12年の歳月が流れ、4匹の亀は、すばらしく訓練された忍者戦士に成長していった。そんなある日、スプリンターの一人娘エイプリルがフットクランに誘拐された。フットクランとは、忍術と人知の及ばぬ超科学兵器で武装した謎の犯罪組織である。この組織を率いる悪の帝王シュレッダーの正体こそ、12年前にスプリンターを陥れた憎き尾碌沙鬼だった。

すでに死んだと思っていた浜渡がスプリンターという名でいまだに生きていることを知ったシュレッダーは激怒した。「奴らをこのまま生かしておいては世界征服の妨げになるに違いない。今のうちに奴を消し去ってしまえ。なんとかしておびきだすのだ」

スプリンターは4匹の亀に言った。「今こそ戦いの日は来たのだ。だが私はもう年老いてしまった。頼れるのはお前たちだけだ。私の代わりにエイプリルを助け、世界をフットクランの魔の手から守るために戦ってくれ」

摩天楼の闇に飛び出していく亀たち。ニューヨークを焦がす熱い戦いは、今始まった!!

〈激亀忍者伝より〉



天下無敵の亀忍者



レオナルド
LEONARDO
完全主義のリーダー。日本刀を使う。マジになると、ピザ以外のどんな物でもまっぷたつにしてしまう（亀忍者たちはピザが大好物なのだ）。



ドナテルロ
DONATELLO
なかなか頭のキレる奴で、いろんなマシン等も発明してしまう。しかし、傷んだスシだけは苦手なのだ(何それ!?)。棒術を見事に使いこなす。



ミケランジェロ
MICHAELANGELO
ヌンチャクを使う大の食いしんぼう。少々ドジだが、おなかがすくと爆発的なパワーを発揮するのだ（こーいう奴ってやっぱ異色なのね）。



ラファエル
RAPHAEL
2本のサイ（三つ股の十手みたいな武器）を使う。すぐにかっかする血の気の多いヤツ。君が「タートル」と言い切るより早くピザをたいらげてしまうのだ。



オモチャの箱の裏にストーリー解説があるのだ。いきなり2足歩行か…。



これがまた外国の子供たちにどわい人気とゆー亀忍者たちのオモチャなのだっ!!
　悪役や師匠のスプリンターのもあって、かわいくてカッコよくて編集部員たちにも大ウケだったのだ。日本でも出ないかな。



この悪党、肩に亀の甲羅の防具をつけてるのだ。変な銃…。



彼女を見付けたぞ!!しかし火の手が迫る。目の前には敵が。

　そんなわけでざざっと紹介してみたけれど、原稿を書いているワタシまで、このコミカルでカッコよくて一生懸命な亀たちが好きになってしまったのだ。彼らが故郷に錦を飾るのは5月以降になるとのこと。ゲームの面白さは保証付きだぜ!!（新宿に1台だけあったんだよな）
　期待して待つとしよう。

（栗原桃郎）

P.S.そうそう、このゲーム、デモで歌が流れるんだけど、またこれがゴキゲンな感じなんだ。コナミもやってくれるなぁ。TV放映を切に望むっ!!

製造直売のエイリアンを宅配便で！

エイリアンズ

©KONAMI 1990



　グラディウスⅢとパロディウスだ！という大波に挟まれて、現れたエイリアンズ。このゲームも魂斗羅などのコナミ・アクションゲームの一つの流れの中に位置するもので、コナミならではの味があるのだ。
　エイリアンズというタイトルからゲームを見ると、少し頭をかしげる人もいるかもしれないが、ゲームだけを見れば難易度も低めで、手ごろなゲームである。

武器・アイテム

　武器は、基本的に、フレイムのみで、最初から最後まで使えます。所によっては、ミサイルの方が楽になる所もあります。
　武器以外のアイテムは、ボム、スーパーボムがあります。両方とも、ABボタンを同時に押せば使えます。ボムは、前方に投げ、爆風に巻き込まれたエイリアンのみを殺します。スーパーボムは、画面内のエイリアンをすべて殺すことができます。
　その他に、1UPと体力の増える肉などがあります。
　ちなみに、最初から持っているマシンガンは、フルオートになっています。

ステージ1

　初めから終わりまで言えることですが、ガンガン進まずに、少し進みエイリアンが出現したら画面内のエイリアンをすべて殺して、また少し進むというやり方で進みましょう。
　ステージ1のボスは、突進してくるので、早いうちから動いていると体当たりをされないで済むでしょう。頭がとれたら弾を出してきますが簡単に避けられると思います。

ステージ2

　ここから、1ステージにボスが2つ出てきたりします。
　エレベーターのシーンは、エイリアンにエレベーターのワイヤを切られないように注意しなければなりません。
　団子状になるボスは、団子状態の時は、止まらないように動きまくれば、まず安全です。エイリアン状態になれば、しゃがんでガンガン撃ちまくって下さい。
　縦画面のボスは、延びる手に注意して頭にダメージを与えます。飛ばしてくる肉団子は破壊することができます。

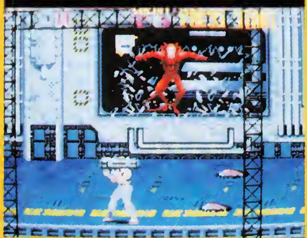
ステージ3

　まわりに玉をぐるぐる回しているボスは、地味にやるしかないでしょう。
　4匹出てくる変なボス？は同様にすればさほど難しくありません。

エイリアンわくわく

　ゲーム自体は、難しくないので、1周クリアは案外簡単だと思います。もっとくわしい攻略をしてほしい方は、リクエストして下さい。
（し〜ちゃん）

ガシャーン!! 某ゲームのようだ！



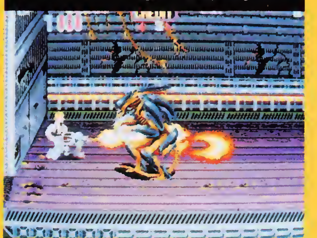
しっ尾に当たるとダメージを受ける。



ワイヤを切られないよーに。



しゃがんで撃てば楽勝さ。





テトリスの作者アレクセイ・パジトノフ氏が贈る、新たなる挑戦状！
新発売!!
脱帽モノ！のパズルゲーム
HATRIS
ハットリス
TM
1P·SCORE 0039922
2P·SCORE 0014010
SET 032
SET 017
NEXT
SALE
CREDIT 0
Играйте ХАТРИС!
ЖЕЛАЮ УДАЧИ!
HATRISをプレイしてみてください。
幸運を祈ります。
Alexey Pajitnov
新発売!!
あなたの運をひらいてあげる
麻雀大予言
TM
〜このギャル占い師につき〜
ビデオシステム株式会社
本　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35−1 TEL075-723-0358(代)／FAX075-723-0367
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F TEL 03-452-5677 ／FAX 03-452-5520
INFORMATION
●グラフィックデザイナー募集！（次号最終回）
●ゲーム企画者募集！（経験者優遇）
（くわしくは本社までお問い合わせください。）

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
No.46
June 1990
6



コナミ社長インタビュー

コナミ・インクって何だ？
世界にはばたくコナミ

今後のゲーム戦略はこれだ

コナミ社長　菱川文博さんに聞く

●インタビュアー——石井ぜんじ



大いに語るコナミ社長菱川文博さん

ぜんじ…社長になられてからどのくらいですか？

菱川…ちょうど3年になります。その前に3年半会長をしておりましたので、合わせて6年半になります。

ぜんじ…コナミさんは他の会社と比べて、どこが特色だと思われますか。

菱川…平均年齢がとても若いというのが特長です。私を入れても、平均27歳というところでしょうか。

ただ単に若い人が多いというだけではありません。若い人材に思い切った権限を与えて、自由奔放にゲームを創らせるようにしています。会社なので、組織だってものを作っていきますが、その中で一人一人の個性を最大限に生かすように考えています。

他の職種、例えば鉄鋼業などの技術者は、何十年と勤めてやっと一人前と認められますね。しかし、ゲームメーカー、特にコナミでは入って一年もすればどんどん主役となってゲームを作っていけます。ゲームメーカーは、若い人がすぐ一線に立って才能を発揮できるという点で、もっともやりがいのある会社であると思います。

ぜんじ…コナミさんの会社設立当時はどうでしたか。

菱川…現在の上月会長が会社を興し、汗と知恵の積み重ねでゲームメーカーを始めました。当時はコナミも今のように知られてませんでしたが、スクランブルというゲームがアメリカで高い評価をうけ、その後ハイパーオリンピック等の作品をどんどん世に送り出すきっかけとなりました。

スクランブルは現在のグラディウスの原型になったゲームです。

世界を制したハイパーオリンピック

ぜんじ…今までで一番ヒットしたゲームは何ですか？

菱川…ハイパーオリンピックが一番ですね。これは国内でも海外でも大ヒットしました。筐体で4万台くらい出ました。

当時、ロサンゼルスオリンピックでしたが、アメリカではトラック&フィールドという名で出しました。アメリカではもうすでにあらゆる業種でライセンスがとられていて、けっきょく、名前が変更になったというエピソードがあります。

ほかは、タイムパイロット、ロックンロープ、新入社員とおる君、イーアルカンフーというところです。

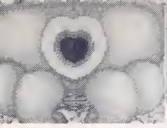
アーケードゲームの市場は、1982年の頃がピークで、だんだん下降してきました。ハイパーオリンピックは4万台で大ヒットでしたが、今は1万台でものすごいヒットといえます。さいわい当社の亀忍者は2万以上の大ヒットとなっていますが。

ぜんじ…最近はいろいろなメーカーが参入してますし、一発大ヒットというのは少ないようですね。

菱川…今あげた中にはありませんが、グラディウスは名作だと思います。コナミの発端となったスクランブルの発展型であるということも含めて、コナミを代表するゲームだと言えると思います。

現代のシューティングゲームの極めつきのもので、コナミのその後いろいろなゲームに極めて大きな影響を与えています。

ただ、グラディウスというとプ













レイヤーはパッとみんな集まってくれるのはうれしいのですが、あまりマニア層にゲーム内容を合わせ過ぎてしまうのもどうかと思っています。できるだけ多くの人に無条件に面白いと感じてもらえる感動的な商品が必要だと考えています。

ぜんじ…こういうものを作ろうと社長自身考えているゲームはありますか。

菱川…ゲームの細かい点は、正直言って私にはわかりません。しかし、出るゲームは必ず見ますし、ショーでもゲームのわかる営業の人と一緒に話を聞きながら見回るようにしています。

細かい点は言いませんが、常に感動と共感を呼び起こすようなエキサイティングなゲームを創れと言っています。そんなゲームを開発すれば、世界からおのずと当社に買いが入ってくるはずです。

パロディウスは、その点、コナミの新しい方向を模索したものと言えるでしょう。古典、本流だったグラディウスとは少しスタンスを変えてコミカルなポリシーを取り入れているわけです。

アーケードと家庭用は両輪

ぜんじ…パロディウスは、かつてのコナミのアーケード、今では家庭用の感覚に近いと思います。ファミコンと家庭用の違い、取り組み方についてお話して下さい。

菱川…ファミコンは自分のペースでじっくりと取り組んで楽しめるもので、繰り返しプレイするたびに面白くなるようなソフトが理想ですね。それに比べ、アーケードは初めにインパクトがある、とっつき易いゲーム性が不可欠であると思います。

家庭用の市場が幕開けした時に、コナミは、いち早くアーケードで築いた技術で定着させ、その後は家庭用、ゲームセンターのゲームを両輪としてやってきました。

また、家庭用でもアーケードでもゲームは中身、ソフトの面白さが大切です。あえて資本力の必要なハードを手がけず、ソフトの面白さに徹して地道に積み上げてきたのが、今日のコナミの隆盛につながっているのではないでしょうか。

コナミ海外でも開発を推進

ぜんじ…国内でも有名なコナミさんですが、海外では最近T・M・N・Tが大ヒットするなど活躍しています。海外のコナミさんはどんな活動をしているのですか？

菱川…7年前にアメリカでコナミインク、6年前にイギリスでコナミリミテッド、西独でゲームベーハーを設立しました。アメリカのコナミインクには、一昨年春に業務用の開発チームも設置しました。

ぜんじ…コナミインクのゲームは独特のものがありますね。リングの王者、クライムファイターズもそうですね。

菱川…アメリカ向けのゲーム開発をしています。現在は、T・M・N・Tが大ヒットしています。T・M・N・Tはアメリカ、ヨーロッパで大人気でしたが、近く日本でも発売したいと考えていますので期待していて下さい。

ぜんじ…それでは、今後のゲーム戦略について聞かせて下さい。

菱川…コナミの創業者である上月会長によると、かつて、ゲーム産業は小さなものでしたが、個性を発揮できる魅力的な産業でした。コナミもそこに立脚して伸びてきましたが、今や大企業も参入する大きな産業として世界的な大市場を形成していくと思います。

働くだけでなく、それ以外の遊んでいる時間の活用が人間を形成するといわれます。遊びは今や時計の振り子のようなもので、動いたゆれ戻しが必ず、遊ぶ方向にゆくのです。つまり遊びは人間の基本的創造なのです。

このような時代の波にあって、ゲームメーカーの未来は明るいと思っています。ただ、それだけに競争は激しく、大企業も参入するし小さなメーカーも活躍すると、可能性と激しさが同居していると思います。

また、以前にはゲームメーカーというと、何となくひけめを感じていた人もいたのですが、今や世界的な産業であり、新しい人間の生きがいをつくる産業でもありますから、もっと誇りを持つべきだと思います。

ぜんじ…世界に日本独自の文化で通用しているものは、世界の85%のシェアを占めているゲーム産業にほかならないと思います。これからもいっそう飛躍して、ゲームの素晴らしさを伝えていって下さい。今日はどうもありがとうございました。



●コナミに入社するコツを、秘かに聞いたぞ。競争率厳しいコナミに入りたい人は、ここで差をつけよう！

●面接時の心得

本気で素直にしかも誠心誠意をもって話し合うことにしています。

当社の求める人材とは、

◇進んで仕事にぶつかってゆく熱意を持った人。
◇勇気と責任感のあるひと。
◇斬新な発想ができる奔放で精緻な感性と豊かな創造力をもった人。

しかし、このような人材を、限られた時間内で発見することは容易ではなく、多くの幹部が複数で面接し、本物の感性と知恵を持つ人の発見に最大の努力を払っています。

●面接のコツ

学校や趣味で自分が本気で打ち込んできたことを面接社員に率直に伝えると共に、自分を飾りすぎないこと。

応募については、満18歳以上の人であれば、性別、学歴、学部・学科、あるいは経験は一切不問です。

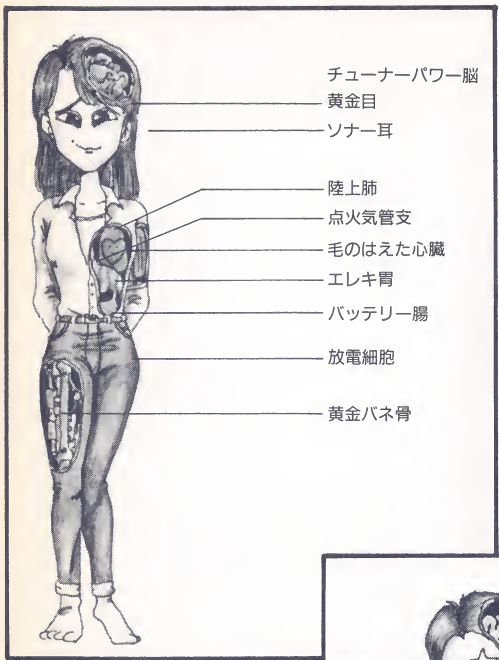
コナミ入門百科シリーズ 18

開発者図解入門

○人気開発者10人のひみつを大解剖！

パロディウスプロ:監修
WANDAYUプロ:構成
TAKECHIYAN:制作

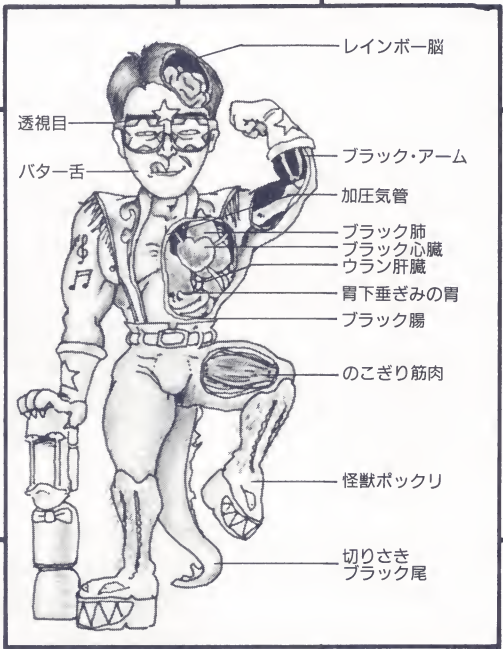
PARODIUS STAFF



MIKACHAN
[CHARACTER DESIGNER]

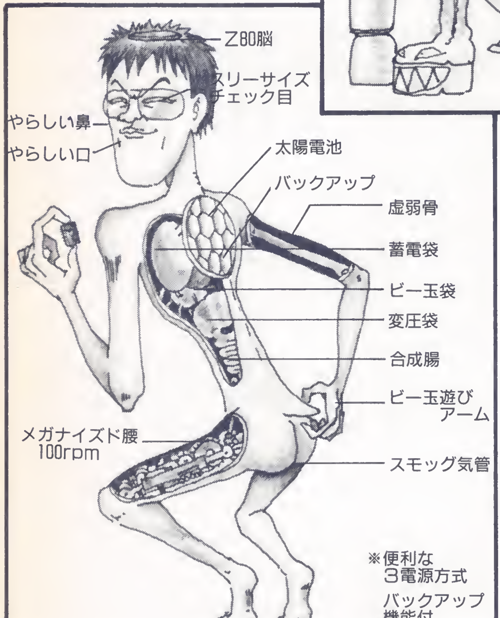


GAKINCHO
[CHARACTER DESIGNER]

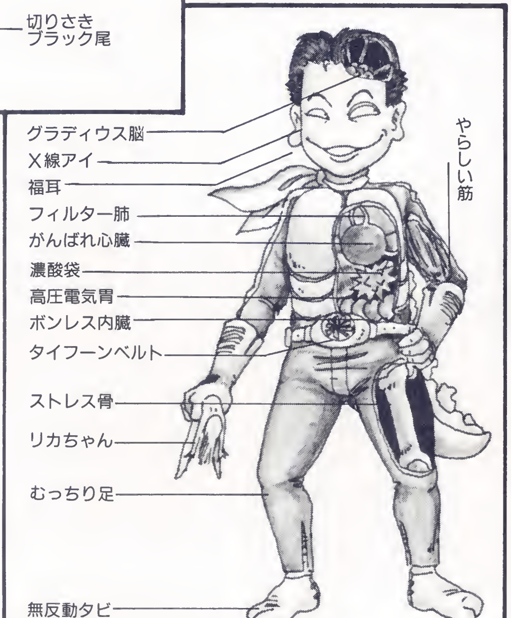


DENROO
KONISHI
[HARD DESIGN]

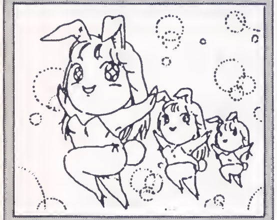
TOUYOU
SHOUTAROU
TAKEMASA.M
[CHARACTER DESIGNER]



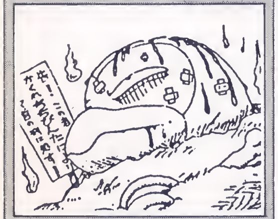
OKUNO★UMENO
[SOUND DESIGNER]



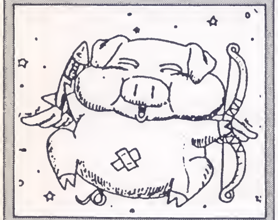
付録　ザコ敵紹介



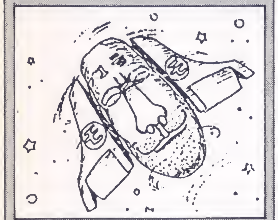
MiSS神戸廃止記念
バニーちゃんたち



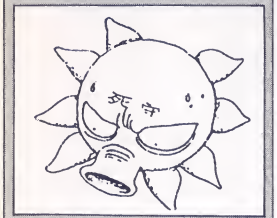
ナマ首ペンギン



エンゼル・ブタ



バタバタ

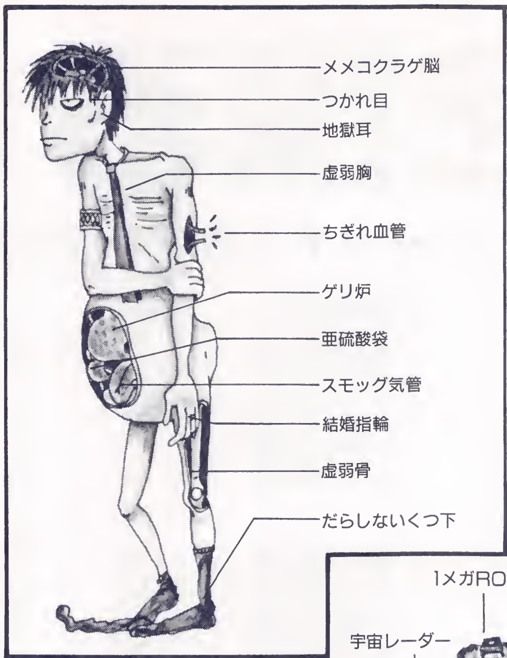


タコマン

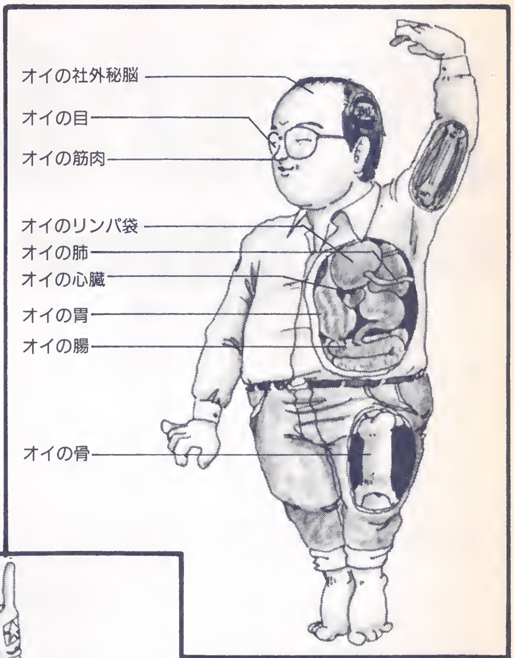


フライングモアイ・5人衆

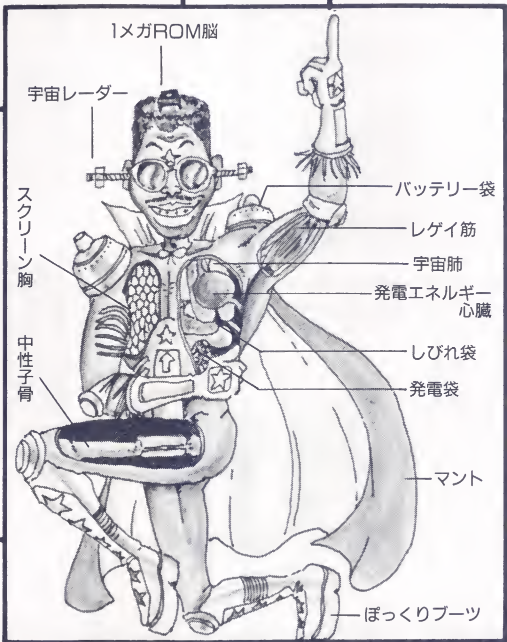
PARODIUS STAFF



MORY-WANDAYU
[CHARACTER DESIGNER]

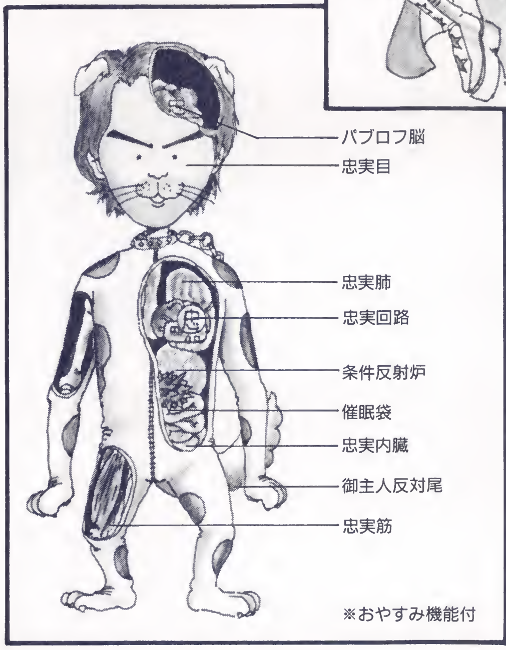


KAZUHISA.H
[SPECIAL THANK'S]



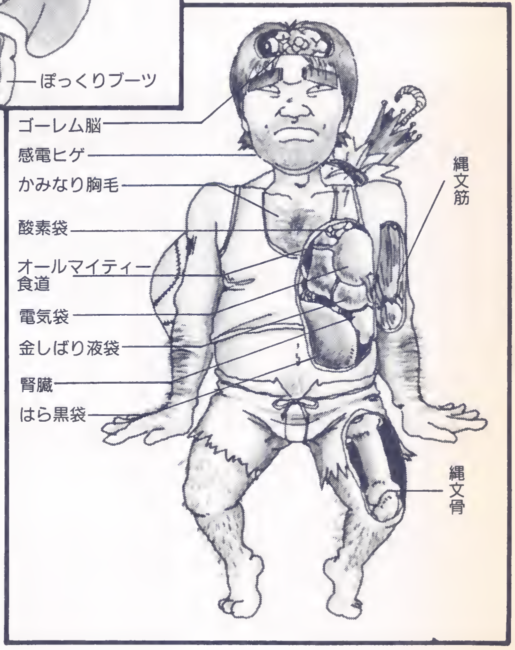
TYUKEN
[SUB-PROGRAMMER]

CHICHIBINTA
TSUKASA
[MAIN-PROGRAMMER]



※おやすみ機能付

CAMEO★MATANO
[SOUND DESIGNER]



大潮流を探る

パロディウスと
エイリアンの
源流は?

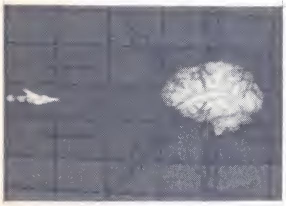
グラディウスシリーズ

海外版
ネメシス

元祖

グラディウス

出た当時、スーパーハードな難しさと面ごとに雰囲気ががらっと変わる展開が話題を呼んだ。ロングヒットしたゲームでもある。



スクランブル・スーパーコブラ


スクランブル

横スクロールゲームの元祖。地形に当たると死ぬ点や、ショットとボムの撃ち分け等がグラディウスと同じだ。

パワーアップ法

魔獣の王国

アクションゲームに入るのだろうが、武器のパワーセレクトがグラディウスタイプ。人気は今ひとつだった。



コナミのキャラクターゲーム

戦争エイリアン

魂斗羅



初めは戦争もののキャラアクションゲームだが、開発者が映画エイリアンを見た影響でエイリアンと戦うことになってしまう。

餓流禍

魂斗羅は3D面があるのが特徴だが、それを前面に押し出して作った戦争ゲームがこれ。3周クリアでEND。

エイリアンが全面に

SUPER魂斗羅



魂斗羅の続編。今回は開き直ってエイリアンがズビズバ出てくる、「なんだここは」「油断するな」のデモ画面は最高。

エイリアン版権

エイリアンズ



今度はエイリアン2の版権を取って、遂に映画とそっくりになってしまった。エイリアンの色調がカラフルになったのが特徴。

コナミアメリカ

コナミアメリカは、格闘ゲームが多く、一貫してヒットしている。

リングの王者

コナミアメリカの作品で、プロレスラーのキャラクターがアメリカっぽい。ガントレット筐体に入れられる。

クライムファイターズ

格闘ものの原点みたいな、なぐる・けるゲーム。ゲイなど、とんでもない敵が数多く出てくる。

T.M.N.T.

アメリカンコミックをゲーム化して、アメリカで大ヒットしている。アクションが派手になったのが特徴。

恋のホットロック ロックのコンサート中にさらわれた女性ボーカリストを助けるアクションゲーム。

クレイジーコップ ギャングをつかまえていくアクションゲーム。岩をけっとばして攻撃もできる。

近年のコナミゲームの傾向を探る

石井ぜんじ

フロッガー、プーヤンの時代は、コナミはあらゆる形態のゲームを作り上げてきた。新入社員とおる君（新入社員が社内の妨害をかわしてデートする）がその代表だ。コミカルで、今の感覚ではおよそゲームにならないようなストーリーもゲームにしてしまっている。しかも、いろいろなゲームがすべて確実にヒットしてきた。ハイパーオリンピックという特大のヒット作も生み出された。

そういう中でグラディウスが生まれた。グラディウスはコナミのごく初期の、スクランブル、スーパーコブラとほぼ同じコンセプトで出来ている。リメイクと言ってもよい。

しかし、そこにツインビーのパワーUPにあった分身をヒントにオプションという新たなアイデアが加わった。

オプションは、レバーさばきによってさまざまな攻撃パターンを生み出すことが出来る。これにより、ゲームがとても奥深いものになった。

その後、グラディウスのパート2として沙羅漫蛇が発表された。グラディウスは、ゲーム性の高さと面構成に特長があったが、沙羅漫蛇は面構成、ビジュアル的な方面を著しく発展させた。

グラディウスの細胞(触手)面にも、今まではなかったブヨブヨしたものがあって驚いたのだが、今度は脳ミソから目が出るわ手はでるわ、巨大な炎の波まで出て来た。

ここに至って、シューティングは今までの型を打ち破ったのだ。

コナミゲームリスト

ゲーム名	発売年月日
スクランブル	55年
スーパーコブラ	56年
ストラテジーX	56年
ターピン	56年
ビデオハスラー	56年
フロッガー	57年
アミダー	57年
ガッタンゴットン	57年
ジャングラー	57年
ツタンカーム	57年
プーヤン	57年10月
タイムパイロット	57年11月
Qバート	58年2月
ロックンロープ	58年3月
ジャイラス	58年5月
ジュノファースト	58年7月
ハイパーオリンピック	58年10月
メガゾーン	59年2月24日
サーカスチャーリー	59年4月8日
タイムパイロット'84	59年6月8日
ハイパーオリンピック'84	59年7月23日
バッドランズ	59年8月9日
スーパーバスケットボール	59年9月18日
新入社員とおる君	59年10月25日
ロードファイター	59年12月7日
イー・アル・カンフー	60年1月29日
ツインビー	60年3月5日
少林寺への道	60年4月25日
グラディウス	60年5月29日
コナミのピンポン	60年6月13日
グリーンベレー	60年10月26日
RF-2	60年10月29日
ギャラクティックウォリアーズ	60年11月15日
ファイナライザー	60年12月14日
マンハッタン24分署	61年3月16日
Mr.五右衛門	61年5月27日
沙羅曼蛇	61年7月4日
ジャッカル	61年10月15日
ウエック・ルマン24	61年11月28日
恋のホットロック	61年12月19日
ダブルドリブル	62年1月29日
魂斗羅	62年2月20日
大列車強盗	62年4月29日
コンバットスクール	62年5月29日
ライフフォース	62年6月26日
ブラックパンサー	62年6月26日
バトランティス	62年7月7日

応用編 コナミその2

スペースマンボー ← パロディウス ← グラディウス2 ← 家庭用〔MSX〕

パロディウスだ!

家庭用MSX、パロディウスのアーケード移植版。タコを中心に、ペンギン、モアイ、ビッグバイパー等総出演している。

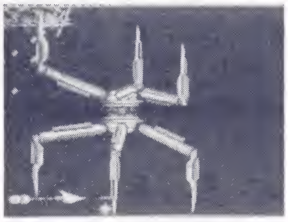


お笑いへ

グラディウスII

ゴーファーの野望

今までのグラディウスシリーズを逆手に取り、なつかしいボスが登場した。4種類の装備が選べ、それぞれバランスが取れている。



伝説から神話へ

グラディウスIII

読者からアイデア募集、全10面のとてもハードな難度、と話題は尽きなかった。グラディウスシリーズの1千万伝説はここで終わり?



縦スクロールシューティング

ツインビー

ベルを撃つと色が変わり、それを取ることによってパワーUPする。地上には2本の手でボムを落とすコミカルシューティング。

フラックアタック

空中の敵を倒した数でレーザー、地上の敵を倒した数でミサイルがパワーUPしていく。近未来を題材にしている。

A-JAX

拡大回転機能をバリバリに使い、3D面もあるシューティング。パワーUPアイテムは時間で種類が変化。スーパーシェルが使える。

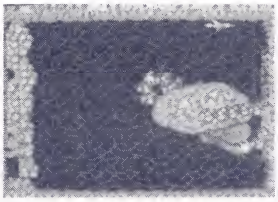
トライゴン

コナミのメタリックなキャラがバリバリ出てくる最新のシューティング。ドラゴン・レーザーはスーパーシェルの進化形か。

分身からオプションへ

沙羅曼蛇

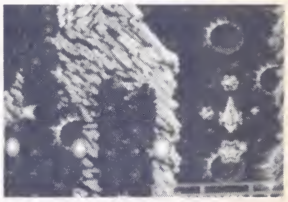
脳ミソから目玉が出たり、手が出たりするヤツがシューティングになった/キャラの圧倒的魅力でプレイヤーを魅了した。



脳ミソに目玉がついた

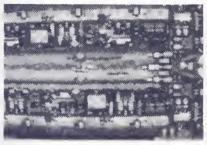
ライフフォース

基本的に沙羅漫蛇と同じだが、キャラクターは違う。パワーUPがグラディウスタイプで、1Pと2Pでゲージの位置が違っている。



サンダークロス

グラディウスシリーズではないが、広くなったり狭くなったりする4つのオプションを使う。易しめの横スクロールシューティング。



オプション型の変形

さらに3年後、春のAOUショーで評判を呼んだグラディウスIIが出て、発売当初から大変な盛り上がりを見せた。革命的なものはなかったものの、とても洗練されたグラフィック、ゲーム内容でプレイヤーを魅了した。

そして昨年、読者からアイデアを募集し、グラディウスIIIが発進。全10面と長く、装備が自由に使えるエディットモードに特長があった。

このように、グラディウス以降のコナミは、オプションゲームが目立ってきたといえる。しかし、同じ型態のゲームが続くにつれ、以前からやりこんできたゲーマーと他のゲーマーとの差があまりにも広がってしまった。その結果「グラIIIはとても難しくしないとインカムが上がらない」とメーカーが勘違いしてしまったのが残念だ。

ここに来てひとつの壁にぶつかった感があるグラディウスシリーズだが、ストーリーに広がりを感じさせてくれる数少ないシリーズであることは間違いない。

さて、かつてのコミカルバラエティ的なゲームはどこに行ったのか?アーケードでは見当たらなくなったが、この分野は家庭で大きく躍進した。家庭用の優れた感覚を、再びアーケードに持ちこんでほしいと私は思っている。

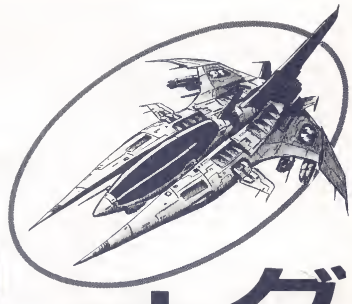
また、グラディウスシリーズほどではないが、魂斗羅、エイリアンズグループ、縦スクロールシューティング系にいろいろ共通点が見出せる。コナミというメーカーのゲームが、時代によってどのように進化してきたか考えるのはとても興味深いことだと思う。

こなみの印象…

グラディウスって出た当時ザンシンすぎてよくわかんなかった…。バブルシステム起動時の音楽…はじめてコナミというメーカーを意識したのは「タイムパイロット」(82)だ、たと思う。グラフィックとか音楽のセンスがすごくよかったんだよね。昔から。ポスターの絵がすごくいい。FCやMSXの「このハードでここまで…」には執念を感じるね。くけーはくらぶ…あのコナミ和音:は私も好きなのだ。でもグラIIIの曲は…うーむ。そーいえば急降下爆撃はない…? 最近業務用でおとなしかったコナミだけどパロディウスはすごい!!! 在っている。ドットねの美学。この調子で頑張ってほしいですね。(E.)

フラックアタック	62年8月6日
魔獣の王国	62年10月14日
ザ・ハスラー	62年10月29日
ハイパークラッシュ	62年10月
シティボンバー	62年11月26日
A-JAX	62年12月16日
ラビリンスランナー	63年1月12日
スーパー魂斗羅	63年1月28日
悪魔城ドラキュラ	63年2月22日
グラディウスII	63年3月24日
チェッカーフラグ	63年5月17日
リングの王者	63年6月23日
ハイパースポーツスペシャル	63年7月27日
クレイジーコップ	63年8月19日
にゃんにゃんパニック	63年8月25日
餓流禍	63年9月13日
サンダークロス	63年10月20日
ホットチェイス	63年11月28日
ハードパンチャー	63年12月15日
ドーミーH.V.	63年12月22日
M・I・A・	H1年2月8日
クライムファイターズ	H1年7月
キューブリック	H1年8月1日
メインスタジアム	H1年6月
クォース	H1年10月25日
グラディウスIII	H1年12月
エイリアンズ	H2年3月

グラディウスIII オーケストラバージョン より新しい映像音楽を
アレンジャー長谷川智樹氏に聞く









ゲーム音楽に挑戦する長谷川智樹さん。

長谷川智樹氏プロフィール

作・編曲家。CM作家としてカネボウ「ザナクス」など数多くの作品を手掛ける。

最近では、あがた森魚やピチカートファイブなどのレコードにレコーディングアレンジャー、コンポーザーとして参加している。

武者　今までにゲームミュージックのお仕事に関係なさっていたのでしょうか。

長谷川　一応オトッキーというソフトのプランニングに参加したことはありますが、それ以外には今回が初めてですね。でも、もともと面白そうな分野だとは思っていたんです。

武者　と…言いますと？

長谷川　僕自身、映像音楽メインの人間なのですが、今一番オーディオとビジュアルの新しい方向性を示しているのがゲームミュージックだと思うんです。映画、テレビ、そしてゲームときましたからね。

武者　話は変わりますが、今回のグラディウスはやはり宇宙がテーマになっていると思いますが、アレンジの際にどういった点に気を使われましたか。

長谷川　グラディウスがあって、IIがあって、そしてIIIとなったわけですから、総集編的な意味でグラディウス物語みたいなのを目指しました。

武者　収録の際に困ったことはありませんでしたか。

長谷川　やはりテーマがオーケストラを使うということなので、オーケストラ向きにする点と、映画的な演出にするのか、グラディウスのテーマにするのか、という点で悩んだことですね。

武者　それで、どちらにしたのですか。

長谷川　映画的なものに近いとは思いますが、やはりゲームをやっている人たちに楽しんで聞いてもらえるようなものを…僕も根はパンクですから（笑）。だからオーケストラ使っていても、ノリはパンクっぽいのとかありますしね。

武者　面白いアレンジですね。

長谷川　というか、今までがオーソドックスすぎたんじゃないかと思いますね。この仕事を始めるときに、色々なゲームミュージックを聞いたのですが、なんかかっこいいのが無かったんです。オーケストラに直したものに関しては。今さら打ち込み少年がやっているようなことだけじゃまずいかな？とも思いますし。

武者　あのオーケストラはどちらの方々なのでしょうか。

長谷川　だいたい僕がいつも使っているスタジオミュージシャンを中心にして、こちらで編成しました。コナミ・フィルハーモニック・オーケストラという名前もあるんですけどね（笑）。

武者　このアルバムの発売日はいつでしょうか。

長谷川　6月5日です。ちょうどそのころ、コナミさんの方でも矩形波倶楽部のライブ活動もあるそうですから期待して下さいね。

はみだしDISC・BOX（ホントにはみだしてしまった…）

ファミコンゲーム化した魍魎戦記・摩陀羅がフルアレンジされてキングレコードからリリース。

収録曲は全5曲。ボーカルありメタルありと、5曲が5曲とも違った手法でアレンジされています。

なかなか詰まったこの1枚、いーよ、これは。



オーケストラ員との綿密に打ち合わせ中の長谷川氏。



交響詩グラディウスIIIを演奏する"コナミ・フィルハーモニック・オーケストラ"の皆さん。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

愛読者特別アンケート 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	

キリトリ線

愛読者特別アンケート

(1) あなたの好きな異性のタイプは？

(2) あなたの夢は何ですか？

(3) あなたは自分の現状に満足していますか？
（している・していない）

(4) (3)でしていないと答えた方、それは何故ですか？

(5) 『ポミネカシズム』という言葉から何を連想しますか？

■ゲーメストオリジナルテレカ・プレゼント

ご意見をお寄せ下さった方の中から抽せんで10名様にゲーメストテレカプレゼント!!

キリトリ線

◆GAMEST 6月号プレゼント◆

◆92ページのゲーメスト6月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

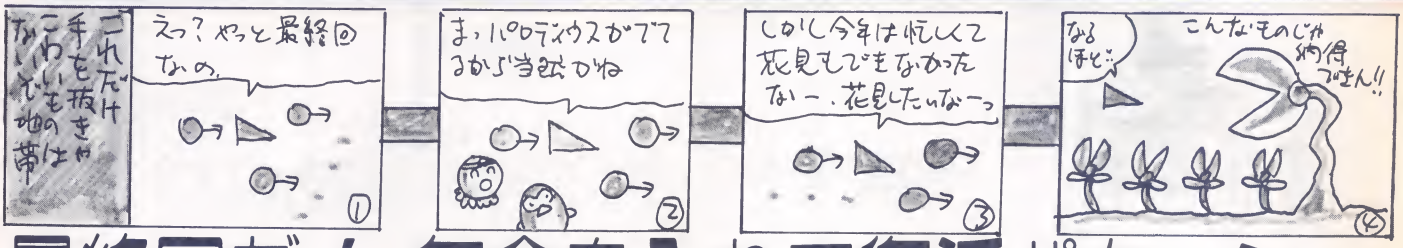
Ⓕ：あなたのご意見をご自由に

●カラーテレカデザインコンテストご応募を!!

これをテレカに	味がありやがるぜ!!
No.	No.

各1点ご記入ください。(エントリー作品は49～53ページに掲載)

グラディウスIII



最終回だ！ 気合を入れて復活パターンの紹介だ！ おまけに各ステージでどの装備が使い易いかの表も付けたぞ！

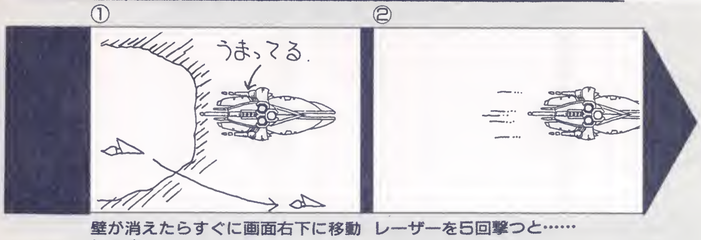
いよいよ、グラディウスIIIの攻略も今回で最後になります。そこで今回は3面、7面、10面の復活パターンを書いて行こうと思います。

文：バイオ
図：ずるずる

コマ送りでいくぞ 3面ボスの復活パターン①〜⑰

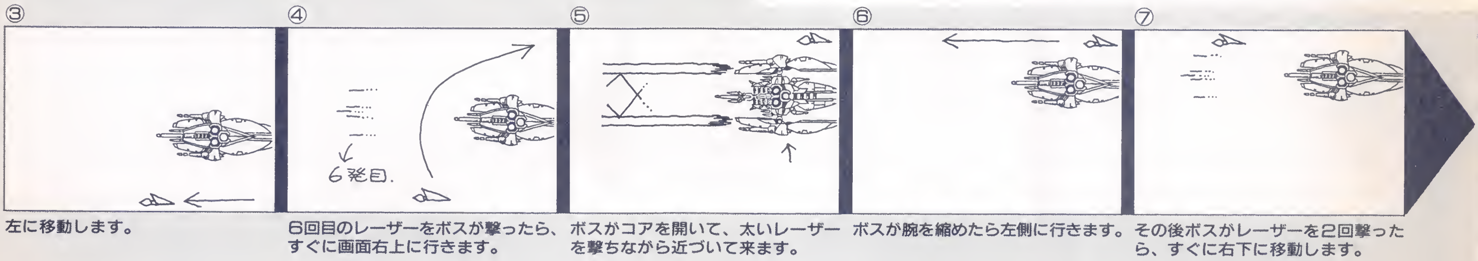
前半は3月号のマップを見て矢印のように抜けて下さい。なお、パワーUPを取る順番は、スピード、スピード、ミサイル、オプション、スピードです。

スピードは別に2つしか取らなくても構いませんが、対ボス戦のことを考えると3つ取った方が良いと思います。



①壁が消えたらすぐに画面右下に移動します。

②レーザーを5回撃つと……



③左に移動します。

④6回目のレーザーをボスが撃ったら、すぐに画面右上に行きます。

⑤ボスがコアを開いて、太いレーザーを撃ちながら近づいて来ます。

⑥ボスが腕を縮めたら左側に行きます。

⑦その後ボスがレーザーを2回撃ったら、すぐに右下に移動します。

グラディウスはコナミのバイブル

Q：コナミさんの全商品の中で「グラディウス」シリーズはどのような位置づけになりますか。

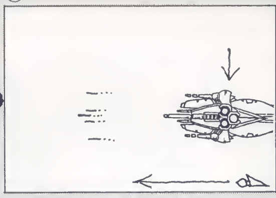
A：「グラディウス」はコナミ商品のバイブルといえます。

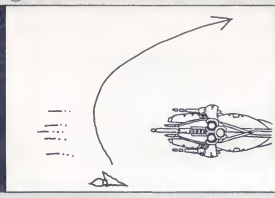
同シリーズはコナミの最大のヒット商品ですし、アミューズメント業界においてもシューティングゲームのエポック的存在でした。

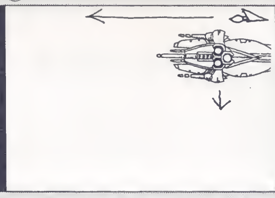
Q：「グラディウス」のルはコナミのシューティングゲームの源流の上に存在しているとはいえます。

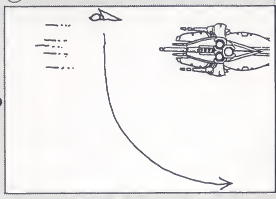
Q：今後の商品開発という面から見た場合、「グラディウス」にはどのような意義がありますか。

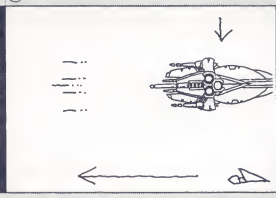
A：「グラディウス」にはコナミが出す商品の数多くの基本とノウハウを盛り込んであります。ですから、「グラデ

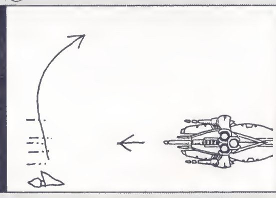
⑧

太いレーザーを撃った後、腕を縮めてボスがレーザーを1回撃ったら左側に行きます。

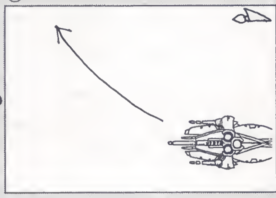
⑨

ボスが2回目のレーザーを撃ったらすぐに右上に行きます。

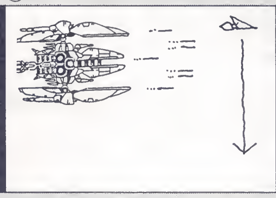
⑩

太いレーザーを撃った後、腕を縮めたボスが2回目レーザーを撃ったら画面左側に行きます。

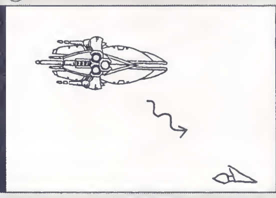
⑪

ボスが3回目のレーザーを撃ったら右下に行きます。

⑫

ボスが腕を閉じてから、2回目にレーザーを撃ったら画面左下に行きます。

⑬

ボスが3回目のレーザーを撃ったら、画面右上に行きます。(この時、ボスは左側に移動しかけている)

⑭

ボスが左上に行きます。

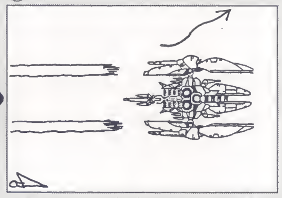
⑮

ボスが腕を広げそうになったら右下に行きます。

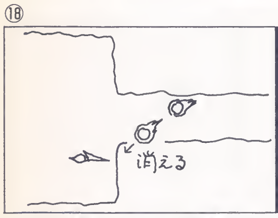
⑯

ボスがヘロヘロと画面右側に来ます。ある程度近づいて来たら左下に移動して下さい。

超簡単 7面後半 復活パターン ⑱〜㉔

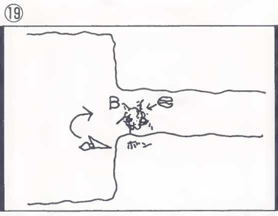
7面の後半は、いくら上手な人でも変なパターンが来てしまっては、死ぬしかありません。そこで死んでしまった場合でも、楽に1発抜けが出来る様なパターンを用意しました。



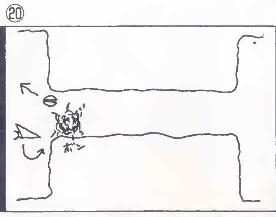
⑰

そうするとボスは矢印のように動き、太いレーザーを撃ち始めます。しばらく待っていると勝手に自爆します。

⑱


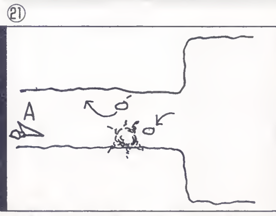
少し下に動いて火の玉①を誘導し、壁にぶつけて消します。

⑲


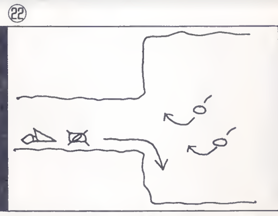
すぐに上に上がって、前から来る飛行機を点Bで倒します(2機共)。

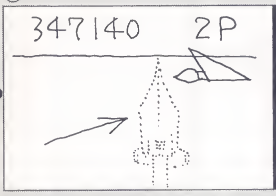
⑳


同じ地点で、もう1回来る飛行機を倒します(上の飛行機は無視)。この時に来る弾は、少し下によけます。

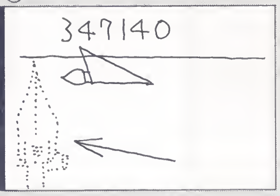
㉑


自機のラインをAに合わせ、前から来る飛行機を倒します。

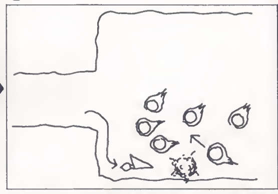
㉒

そうしたらすぐに前に出て、正面から来る飛行機を倒してパワーUPカプセルを取り、そのまま矢印のように抜けます。

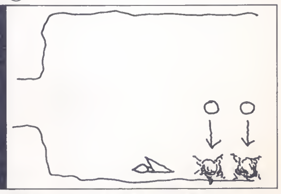
㉛


次は急がなければなりません。足が前に出たらそれに合わせて前に動き、図の様に2Pの真下に行きます。

㉜


足が上がったら図の様に万の位に自機を持って行きます。そして右側の足が上がったら前へ抜けます。

㉓

前から来る飛行機を倒し、その場で少し待ちます。

㉔

画面上から飛行機が2機下がって来るので正面に来たら撃って下さい。

コナミの開発チームを直撃する！

答える人：開発二部次長　永田　昭彦さん　聞く人：バイオ

ーツは？

A：「スクランブル」ですね。これもコナミがアミューズメント業界で最初に脚光をあびることになった画期的な商品です。

Q：「スクランブル」は米国でもヒットしましたね。

A：コナミの米国進出の足がかりとなった商品です。当時、社長だった上月会長が商品をかかえて単身渡米し、売り込んできたんです。今も会長室には「スクランブル」のPCB基板が掲げられております。

Q：その後「スクランブル」はどのように発展し、「グラディウス」につながるのですか。

A：「グラディウス」は「スクランブル」を発展させた「スクランブル2」として開発が始まりました。「グラディウス」がコナミの他の商品に与えた影響には絶大なものがありますし、今後もその影響力は持続していくでしょうね。

また、「グラディウス」はアーケードは言うに及ばず、コンシューマ事業の発展にも大いに寄与しています。



永田　昭彦さん

「パロディウスだ！」は、新たな模索

Q：「パロディウスだ！」はどのようにして誕生したのですか。

A：「パロディウスだ！」という商品は、少なくとも表面上は「グラディウス」を基本としてこれをパロディ化したものです。

しかし、内容的には「グラディウス」とは全く異なる流れの中で生まれてきた商品です。

Q：どんな点が異なるのですか。

A：もともと「パロディウスだ！」はMSXの「パロディウス」をモデルに開発しています。業務用の「パロディウスだ！」もコンシューマ用のゲームの開発スタッフによって構成されたチームで開発を行いました。

ですから「パロディウスだ！」は従来コナミが行ってきた業務用ゲームの開発スタンスや開発ポリシーとは異なったところから生まれてきているといえるのです。

A：「パロディウスだ！」はどんな意義を持っているとお考えですか。

Q：「パロディウスだ！」はコナミの全く新しい提案であると考えています。

コナミは今後のゲームとは何かということを常に考え続けています。そして、常にその結果を商品として世の中に示し評価を得てきたわけです。

「パロディウスだ！」もそのような模索の結果誕生した商品であり、しかも画期的なものなのです。

どの装備が使いやすいか？

5点満点で1は最悪、5は最高の装備です。
EDITは
ノーマルミサイル
パーティカル（フリーウェイ）
リップルレーザー（ツインレーザー）
ノーマルオプション
残機オプション
を使用したものとします。

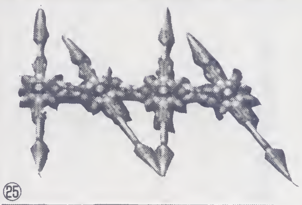
面＼装備	A	B	C	D	E
1面	4	4	2	4	4
2面	3	5	3	3	3
3面	3	4	2	3	3
5面	2	5	2	3	2
6面	3	4	2	3	3
7面	2	4	1	3	4
8面	3	4	2	4	4
9面	4	5	2	4	4
10面	3	1	1	4	5
計／45	27	36	17	31	32

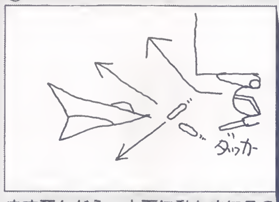
一応、この数字は私がプレイした上で感じた難しさを5段階で表してみたものです。
結果的には前半はB装備で……。
慣れて来ればD、E装備でプレイしましょう。

ドット合わせの安全地帯 ⑮〜㉜

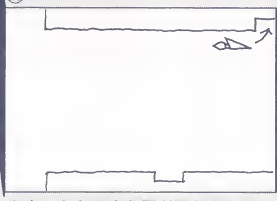
10面は、復活パターンと言っても色々ありますが、中ボスと、その後の8本足クラブの所をここでは書いていこうと思います。

ここで死ぬとパワーUPカプセルが1個も出ないので、クラブの足がとてもよけにくくなりますが、このパターンを使えば大丈夫です。

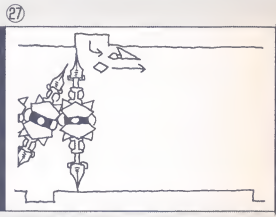


㉕


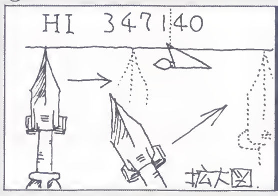
まず死んだら、上下に動かずにそのままのラインで左側に動きます（大体、自機のエンジンの炎が画面外に消えるかどうかという位）。でもドット単位なので超ムズイ。これで安全地帯です。ただし前から来る飛行機には当たるので、ショットは撃とう。

㉖


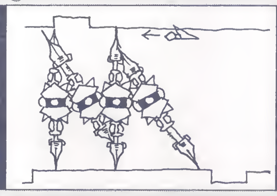
まず、右上のすき間が見えたら入ります。

㉗


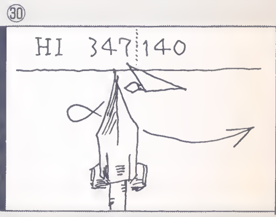
図の状態になったら、すぐに前に抜けます。

㉘


1番右の足が図のようになったら後ろに下がります。

㉙


そして図のようにスコアの10の位に自機の後ろを合わせます。

㉚


次にαの足が前に出たら、100の位に自機の後ろを合わせます。

続・驚異現象 Super 301

今月のメニュー!

構成：やまかわ悠理

前回はネタ切れでお休み。どーもすいません。

また、グラIIIの隠しミュージック（211番）はハッチのとなりの砲台を壊すと成功、意味無し技（210番）は死んでもそのままだそうですよ（ミスが多いなぁ）。多数のご指摘ありがとうございます。

! びっくらめーしょん 218
グラディウスIII ●珍現象

EDITモードでスネークオプションを選び、オプションを4つつけてオプションハンターに食わせたあとオプションを取り返すと、取り返したオプションがノーマルオプションになってしまう。
（編集部・双子の舞ちゃん）
㊙うーん、あまり意味がないが…。やってみるだけの価値はあるかもしれない。この後、普通にオプションを付けるとスネークオプションなので不気味なのだ。

! びっくらめーしょん 219
グラディウスIII ●不完全安全地帯

1面のボスの砂の山の影には当たり判定が無いので、自機をその中に入れるとボスの弾には当たらなくなる（クモには通用しない）。
（全国多数の皆様）
㊙オプションの弾やスプレッドの爆風でクモを倒すことができるが、普通にやった方が早く倒せるのは言うまでもない。



! びっくらめーしょん 220
グラディウスIII ●エキストラステージ

あらかじめコインを入れておき、TYPEセレクトのデモ（EDITは不可）でシールドを決め終わった次の瞬間に、スタートボタンを押してから始めると1面の背景が8面の背景に変わる（色は違う）。
敵の攻撃は1面のままで、1度死んでしまうと1面の背景になる。
（埼玉県・スカイシアターの常連）
㊙セレクト画面が切りかわる時の背景に星が見えた瞬間にスタートボタンを押すのがコツ。1面クリアすると後はいっしょ（通常プレイ）。

! びっくらめーしょん 221
グラディウスIII ●ハンドパワー（ウソ）

3面の途中に上から砲台がついている岩石が落ちてくるが、最後の岩石は自機を前に出しておけば空中に止まってしまう。
（編集部・ネテミーナ・ワカランテーラテン系―）
㊙1度止まってしまうと2度と落ちてこないので下をくぐることができるよ（知らないと怖い）。

! びっくらめーしょん 222
マーベルランド ●すり抜け技

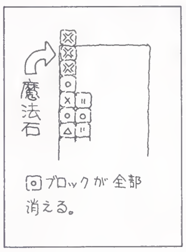
3―1で最初のエントツの右側にパコを右に向かせて待つ。しばらくすると下の敵（爆風トランプ）を勝手に倒すが、それと同時にパコがエントツの中にめりこんで行き、もう1回敵を勝手に倒すとパコはエントツをすり抜け下のフロアに落ちる。
（富山県・EPC・どらごんそうる君）
㊙すり抜けると死ぬ可能性が高いので、あまり使い道が無い技。

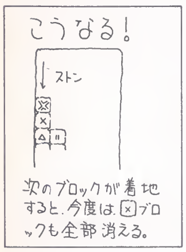
! びっくらめーしょん 223
鮫!鮫!鮫!（2P） ●邪道技

最終ステージのボスで、2回目に中型機が真ん中下にきた時、タイミングよく死ぬとスペシャルボーナスが2回加算される（PLEASE・WAITと出ればOK）。
（千葉県・BUG君）
㊙2Pバージョンのみ可能な技だ。これで1億点＋αも近い!?

! びっくらめーしょん 224
コラムス ●㊙技

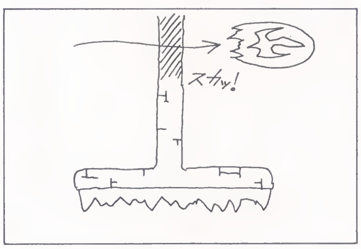
魔法石を画面外に消えるように積むと、画面外にある魔法石が消えるがその下にある宝石が残ってその下にある宝石が全部消える（2種類の宝石が全部消える）。
（東京都・SSC・VAP君）
㊙ちなみにイージーで始めると魔法石は1回しか出てこないそうです（ハードなら一定の宝石を消せば出る）。





! びっくらめーしょん 225
ダライアスII ●すり抜け技

つり天井（4・5面あたりで出現）が下まで落ちた時には根元（上）に当たり判定がなくなるので通り抜けることができる。
（編集部・水島屋T・J）
㊙かなり昔に言われたネタなのだが、ネタ切れのために使うことになりました。



! びっくらめーしょん 226
SCI ●瞬間芸

コインを入れてスタートボタンを押すと車が走るデモがあるが、スタートボタンを押しっぱなしにしていると車の音はするが走っていかなくなる（ボタンをはなすと走り出す）。
（新潟県・塩原利康君）
㊙初めて見せられるとウケるのだけど、2度目はしらけてしまうというやつだね。

この台の前に立つと自然に指が動いてしまう!



名人・達人も集まるショールームへGO!

家庭用モニターで臨場感たっぷりのTVゲームが楽しめるコントロールBOX KIC-045DX好評発売中!!



■価格(KIC-045DX完成品)

Ⓐビデオ端子・VHF対応 ·¥34,000
ⒷRGB21ピン対応 ····· ¥28,000
ⒸⒶ, Ⓑ両方対応 ········· ¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

最新型基板から激安Used基板、各種パーツも多数揃えています。

機能満載・新登場
KIC-045 '90型モデル

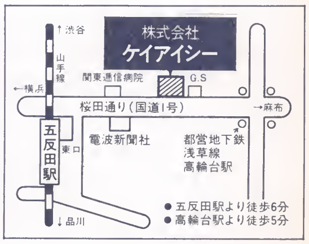
①オートトリガー機能
②ステレオ機能
③カラー調整機能
④電源セルフチェック機能

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

●営業時間　午後1時〜7時
(日・祭日もオープンしています。)

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー
KIC 株式会社ケイアイシー GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造 ㈱キョーワインターナショナル

コントロールBOX KIC-045DX 取扱販売店
中部地区 宇宙堂 ☎052-916-1407
関西地区 テクナート ☎06-643-7641
九州地区 パワードサービス ☎092-572-4110



● 五反田駅より徒歩6分
● 高輪台駅より徒歩5分

ファイナル攻略!!

ファイナルファイト

2P攻略と真のエンディング紹介だ！

石井ぜんじ

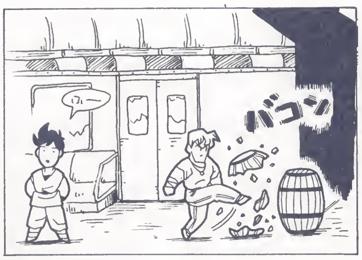
ファイナルファイトの攻略法も、今回で3回目になりました。前回で1人用の攻略がほぼ終わり、今回は2人用の攻略のポイントを中心に進めていきたいと思います。2人用には1人PLAYにない、独特の方法があります。ぜひ参考にして下さい。

2人用ならではの技だ！

☆スクロール技

2人PLAYの場合、画面の動かし方（スクロールのしかた）が1人用の時と違ってきます。これをうまく利用すると有利になります。

具体的なやり方を説明します。まず、1人が画面の左端に行ってスクロールを止めます。1人が画面の左端にいる



片方が画面の左端に行き、スクロールを止める。その間にもう1人がタルを割りに行く。

と、もう一人が画面のまん中から右に進んでも、画面は動きません。

このことを利用すると、アンドレが出てきてしまうのでタルから出てくるアイテムを取るのが難しいSTAGE2が楽になります。アンドレを出さずに(画面を動かさずに)画面の右端まで行ってタルを壊し、アイテムを取ってこれるからです。

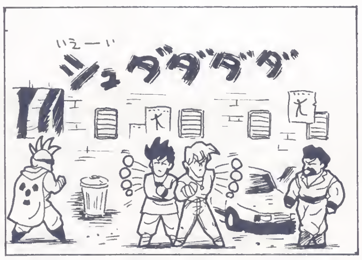
また、画面を進めてしまうと敵が出てきてしまう時、1人用では画面のまん中から左側でしか戦えません。2人用なら、1人が左側でスクロールを止めていれば、もう1人は画面をいっぱいに使って敵と戦うことができます。

2人プレイの時は、2人で息を合わせて慎重に画面をスクロールさせていくことが大切です。

☆背中合わせ技

1人プレイでは、前と後ろから敵にはさまれるのがとても怖かったのですが、2人プレイでは良い技があります。2人が背中合わせになって左右の両側にパンチをするというものです。

ガイとコーディの時、この



奥行きをピッタリ合わせて左右反対側を向く。すると両側に死角はない。

技はとても威力を発揮します。ナイフ使いがいない限り、たいていの場所はこの技で切り抜けられます。

注意しなければならない点は、タテ座標がピッタリ合っていないといけないという点。

また、ロキシー等がジャンプしてきた時、ガイがやられることがあります。一番上か、一番下でタテ座標を合わせるとやり易いでしょう。

☆タルの上に乗る技

タルの上に乗ってしまうと、敵はプレイヤーを見失い、ぼーっと突っ立って激しい攻撃をしかけてきません。1人プレイの時は、タルの下に降りないと攻撃できないのであまり意味がありませんでした。

しかし、2人プレイの時はタルに乗る技が効果的に活用できます。1人がタルの上に乗って、もう1人が下にいて攻撃できるからです。

この技は、STAGE5のナイフ使いが多量に出てくる所でとても有効です。

☆武器を落とす技

1人プレイでは、いったん武器を持ってしまうとシーンが変わるか、ナイフが出てこないと素手に戻れませんでした。さもなければ、敵にダメージをくらって武器を離すことになります。

しかし、2人プレイの時は片側のプレイヤーが、武器を持っているプレイヤーをパンチでなぐると、ほとんどダメージをうけずに武器を落とすことができます。

☆パンチではさむ技

1人の敵を左右からパンチではさむようにしてなぐると、敵を倒すことなくなぐりつづけることができます。1人用のパンチ技と同じようなことが比較的楽にできるわけです。

パンチ技より早く倒せるし、敵が左右に振り向きながらパンチをくらうのを見ているだけで面白い技です。

☆押す技

片方のプレイヤーがパンチしていて、もう片方のプレイヤーが後ろから押してやります。すると、普通はパンチしていると動けないのですが、こうするとパンチしながら敵に突っ込んで行けます。

あまり必要度は高くありませんが、時間の節約になります。また、見てて面白い。

ちなみに、倒れているプレイヤーも押すことができます。

ガイとハガーはこれだけ違う！

ガイとハガーは、コーディとかなり違う部分があります。前号、前々号はコーディでの攻略を基本としていたので、それぞれの違いを説明しましょう。

☆ガイ

ガイは、三角飛びができるという点が特徴です。三角飛びは、ジャンプしたら、空中でジャンプボタンを押し、壁と逆方向にレバーを入れます。この状態で壁に当たると三角飛びをします。

三角飛びをしたら、その後攻撃ボタンを押せば三角蹴りに、さらにレバーを下に入れていると三角ひじ打ちになります。

三角蹴りができる所は、壁のある所です。面のスタート時や、敵を押しつけてパンチではめられるような場所ででき ます。ボスと戦う時は必ずどこかに壁があるのでうまく三角蹴りを使って下さい。

また、タルを使っても三角蹴りができるのを覚えておいて下さい。

ほかにも、ガイは足が速いので、敵に一発パンチを当て、すかさず正面からつかむということができます。いちいち飛びひざ蹴りからつかまなくてもいいわけです。

ガイは忍者なので、刀の使い方がうまいというウワサは本当です。ガイが刀を持つと、刀の当たり判定が他のキャラより長くなっています。

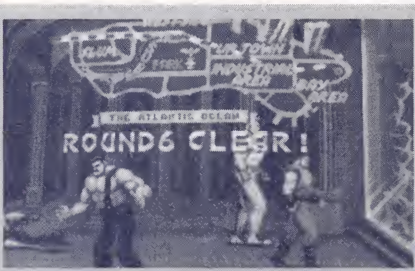
☆ハガー

ハガーはパンチが遅く、正面からアンドレと戦うとたいてい負けます。そこで、上下から近づき、投げを多用しないといけません。ガイ、コーディとプレイ方法がかなり異なり、難しいので、初心者は手を出さない方が無難でしょう。

しかし、あまりにも面白いキャラなので、ぜひ市長を選びたい人も多いでしょう。ハガーを選んだら、バックドロップで敵をまきこむことをすすめます。敵をつかんでまきこんだら、初めに起き上がった敵をすぐつかんで投げます。つかんだまま歩けるハガーの特徴を生かして戦うようにしましょう。



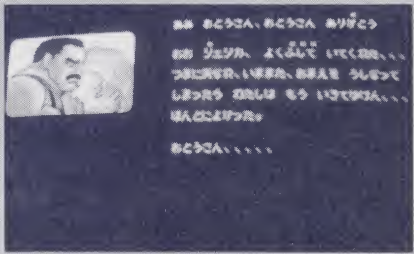
あわれ、ベルガーはまっさかさま。



1人プレイでも、いきなり3人出てくる。

エンディング大紹介だ！

ファイナルファイトもファイナルということで、エンディングを紹介します。実は1COINクリアしないと見られないエンディングもあったのです！見た人はとても少ないと思うので載せておきます。

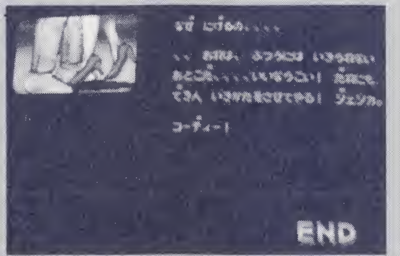


ああ、うるわしきかな、父の愛。

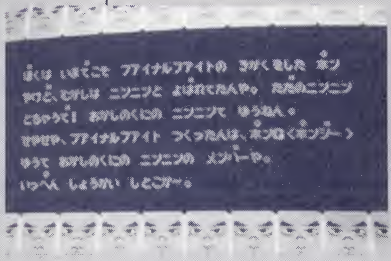
これが1COINクリアのエンディングだ。開発者からのメッセージ。

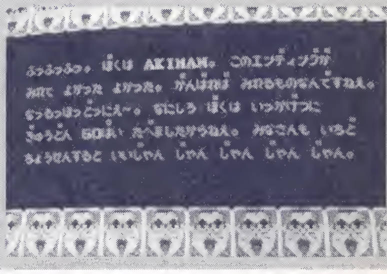


ガイから手荒い祝福だ。

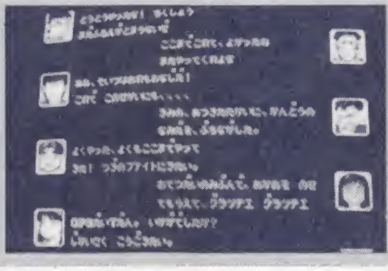


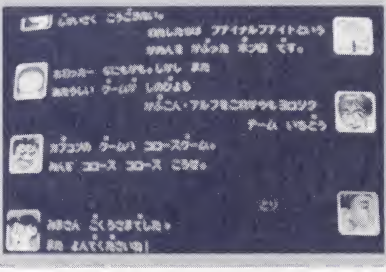
これがウワサのシーンだ。ちょっとセリフがキザ。でもとりあえずめでたし、めでたし。





牛丼50パイとは…。だからなんなんだ!?





開発スタッフからの一言メッセージだ。どうもごくろうさまでした。次回作もがんばって下さいね！

アルフ ライラ ワ ライラに迫る!? 聞け！ 彼らの魂の叫びを！

都内某所で5月21日発売のGSMカプコン3の収録が行われたのだ。このアルバムを手がけたアルフ ライラ ワ ライラはご存じのように以前女性だけ4名のバンドであったが、今ではカプコンサウンドチーム全員の総称である。余談だが男女の比率は1－1だそうである（あらら…）。

今回インタビューに応じて下さったのは高岡さん、民谷さん、後藤さんの御三方。さあ、見るがいい！聞くがいい！彼らの真の姿を!!そして聞くがいい！彼らの魂の叫びを!!（CD発売はもうちょっと待ってネ）。

「天地のCD出てないんですけど…」と、初っ端からマズイ質問をしてしまったはんたあ（本当はでている）。

——今回のアルバムはゲームの数は5タイトルですが、それぞれどなたが担当されましたか。

高岡…1941は私で…。

民谷…ファイナルファイトのアレンジが私の担当で…。

後藤…戦場の狼IIは私で…。

高岡…ファイナルファイトのオリジナルとカプコンワールド、ハテナ?はみんなまぜこぜでやりました。

用意した質問はわずか1、2分で終わってしまった。何か聞かなければ…とオタオタするC・LAN。

——ズバリ今回のCDのウリは?

民谷…曲の種類と数が無茶苦茶多いこと（キッパリ）。あとアレンジもゲームに1曲ずつ入ってますし……。

高岡…多すぎてちょっと聞き疲れるかな～なんて（笑）。

はんたあ…カプコンさんのゲームはゲームセンターだとあまり曲が聞こえないように思えるんですが…。SEはよく聞こえますけど。

な、なにを言うんだ。はんたあ。もっと他の質問はないのか、とあわてるC・LAN。

高岡…ウチは割と生音に近い音色が多いのでシンセっぽい音や金属的な音にはどうしても負けてしまって聞きづらいんだと思います。

民谷…あと全体としてSEを優先する傾向はあります。

C・LAN…最近のカプコンさんのゲームはパートIIや版権が多いですけど、オリジナルと比べて、曲作りの際意識する事はありますか。



後藤…私の場合、特に意識はしてませんけど、戦場の狼IIを作曲する時メインテーマくらいは前作のものを取り入れようかな～とか思いましたけど、企画の方から別のでやれ、と言われたので結局全く新しくしました。

はんたあ…今回のメインであるファイナルファイトですが、アレンジはどんな感じで。

後藤…そ、それはまぁ、お楽しみということにしておきましょうか。

高岡…ゲームの舞台はアメリカなのに……フフ（微笑）。

はんたあ&C・LAN…うっ!!（戦慄の表情）。

3人で面白さ3倍!

戦場の狼II

生き残るのは誰だ!

1面

短くてもミスは許されないぞ!

1作目戦場の狼、あの戦いから5年たった今、また新しい戦いが戦場の狼IIで帰って来た。ゲームシステムは少し改良されたものの、あの緊張感は戦場の狼そのものだ。

まず、1面の紹介の前に全体の説明をやっていこう。

それぞれのシーンの途中にある木箱を壊すことにより武器、アイテムが出現する。

武器は、全部で4種類あり、最初から持っているのがマシンガン、その他にショットガンや火炎放射器などがあり、その武器を取ることによりチェンジできるのだ。

赤字で「POW」と書かれた物も出現する。それを取ると自分が持っている武器がパワーアップするのだ。武器をチェンジしてもパワーはそのまま次の武器に移るので安心して武器を変えることができる。

最初から持っているマシンガンは、パワーアップを取るごとに、弾幅が広がり当たり判定が大きくなっていく。

緑色の銃は、弾が遠くに飛ぶほど広がる。パワーアップすればするほど広がり具合が大きくなるのだ。

火炎放射器は、パワーアップすると火が延び、射程距離が延びるのだ。

ショットガンの場合は、弾が大きくなって、敵に当たった時の爆風がだんだん大きくなり強力になってゆくのだ。

戦いを有利に進めるため、パワーアップは取り逃がすな。

武器のほかには、緑色の線に赤字で「UP」と書いたアイテムは、自分のバイタリティーの上限を増やしてくれるし、赤十字マークの付いた救急箱は、バイタリティーの回復ができるのだ。Mマークの箱は、メガクラッシュのストックが1つ増やせるのだ。

まだこれらのほかに食物や勲章があり、これらで少しバイタリティーが回復し一定の点数がもらえる。

これらのことを踏まえてから1面の紹介をしていこう。

1面が始まると、ヘリコプターが着陸して主人公の登場だ。1人でプレイすれば1人、3人でプレイすれば、3人でスタート。

ヘリコプターが去って行ったらゲームスタート。まずは右上に進み、木をなぎ倒して行こう。今度は、左上に進もう。崖がくずれて道が通れなくなるのでその隣にある小屋を壊して通れるようにして進むのだ。

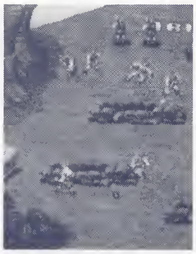
自分が壊した小屋の先には、土のうを積んだ穴に敵兵がうじゃうじゃ隠れている。こいつらは一定距離まで近づけば、穴から出て奥の方に走って行く。その辺りは左右端に木箱があるので、できるだけ両方壊してアイテムを手に入れろ。

橋を渡ると、この面のボス、戦闘機と対決だ。戦闘機は左右に動きバルカンを撃ってくる。バルカンは奥から手前に撃ってきたり、時には手前から奥に撃つこともある。危なくなればメガクラッシュを使うのも得策。しかしメガクラッシュの多用は禁物である。

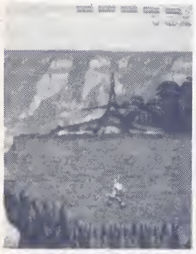
無事戦闘機を破壊できれば、次のミッションに進むことができる。そして、バイタリティーの一定回復とメガクラッシュの残数でボーナスがもらえるのだ。



崖がくずれる。小屋を壊せ!

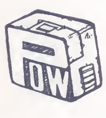


アイテムは必ず手に入れろ。

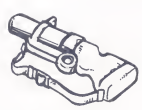


ボスの出現。やつは強いぞ。

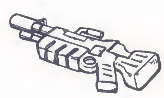
武器アイテムについて



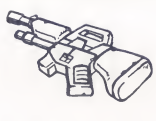
取り逃がすととっても痛いぞ。



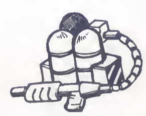
とっても強力だ。後半はこれしかない。



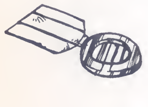
弾が広がるが、少々射程が短い。



最初から持っているのはこれなのだ。



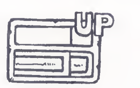
見てのとおりの火炎放射器だ。



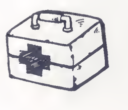
チキンと同じだ。体力回復するのが謎。



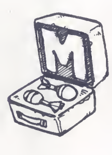
体力が少し回復、主に点数アイテム。



バイタリティーゲージが少し延びるのだ。



モジ通りの体力回復だ。メイドイン富山か?



Mマークのにくい奴。ストックがきくぞ。

2面

ここからが本当の戦いだ！

このミッションから戦場の狼IIの本当の世界が始まる。
　始まってすぐに木箱があり、それらを壊すと火炎放射器とショットガン（ここら辺りは、武器が弱いのでショットガン）が出現する。ここは迷わず火炎放射器を取って進むのだ。まだ武器のパワーは弱く炎も短いが、とにかく強力なので取り忘れることがないようにしたい。
　火炎放射器でバリバリ進むと、ジープが2台走って来る。


必ずジープに乗って進め！

その2台のうち青色のジープに乗ることができるので、ジープに乗っている敵兵を焼き払いジープを奪って進め。
　ジープには一定の耐久力があり、自分のバイタリティーの下に目盛りがある。それがジープの耐久力の表示となる。
　ジープで進むと、見張り台とジープが止まっている。それらはジープでできるだけダメージを与える。自分のジープがやられた時は自分が一定時間無敵となるので、それを


救急箱がある。武器は変えるな。

利用して進むのだ。
　次の敵は戦車だ。戦車は全部で5台あるが、メガクラッシュは使わないで火でダメージを与えろ。戦車の弾は当たるとダメージが大きいので、ここは銃弾に当たっても弾には当たらないように戦車を破壊しろ。戦車の弾は、正面を向いていても斜めに飛んでくる場合があるので、ある程度動きながらダメージを与えればいいと思う。少々のダメージは、救急箱があるので大丈夫だろう。最初から数えて4台目の戦車は、壊さずに後ろを走り抜けることができるので、走り抜ければタイムを少しは節約できるであろう。その場合は、見張り台の下にある木箱を壊したメガクラッシュを取り逃がさないようにしなければならない。

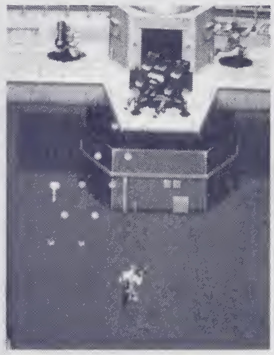

火炎放射は強敵だ。

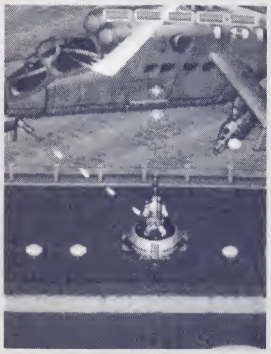
　そこからはもう火炎放射器を振り回しながら走り抜けて行くのだ。橋があって、その向こう側から手榴弾を投げてくるが、ここは走ってバイク野郎たちを焼き払ってしまうのだ。
　とうとうボスとの対決となるのだが、こいつはとっても強力だ。
　一見兵員輸送の戦車のようだが、こいつはベラボーに攻撃力がある。前半は、誘導ミサイルと大砲のようなもので攻撃をしかけてくる。誘導ミサイルは自分の持っている武器の弾や炎で破壊できるので、たいして難しくないだろう。
　ある程度攻撃すると装甲がはがれて、別の攻撃をしてくるようになる。
　はがれた装甲の下に、2門の火炎放射器が左右に隠されていて、今度はその火炎放射器の攻撃を受けることになる。
　火炎放射攻撃は、常に自分を狙って放ってくる。戦車の正面に立っていると体当たり攻撃をしてくる。そして画面上方に自分が行くと戦車は後方に付いている砲台から玉を撃って来るからたまらない。
　こいつはもう撃って撃って撃ちまくるしかない。体当たりと火炎放射攻撃で受けるダメージは大きいので、それらはくらうわけにはいかない。
　だからもうここは、メガクラッシュをケチらずに使うしかない。だが後々の展開を考えれば、大量に使うわけにはいかないのだ。せいぜい2発ぐらいにおさえて破壊しろ。
　無事こいつを破壊できれば次のミッションに進むことができる。しかしダメージを大量に受けていると、回復する量は決まっているので、完全に回復しなくなってしまう。
　大量ダメージは禁物だ。メガクラッシュの数も確認しておきたい。

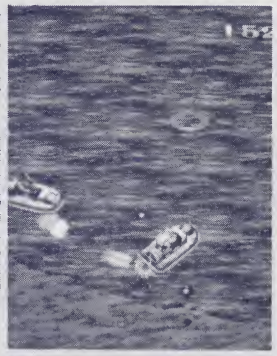
次号予告

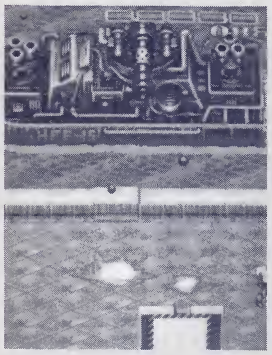
さらなる死闘があなたを待っている。今度の戦いは戦艦の甲板だ。港からスタートし、橋を渡り船上へ。そこには砲台があり、ミサイルを放ってくる。砲台を壊しエレベータに乗り込め。艦橋付近では、バズーカ砲を持った兵が襲ってくる。艦橋を破壊するのだ。
　ここから先は、武器の選択が大きな鍵を握っている。この面からショットガンが登場するのでぜひ手に入れておきたい。
　この面のボスはヘリだ。機銃攻撃とロケットランチャーに注意しろ。
　3面は、だいたいこのような展開である。
　これからが本当の戦いだ。世界の平和は、あなたの手にかかっている。
　いざ行け狼たちよ。

これが地獄の戦場
大バトルシーン!!

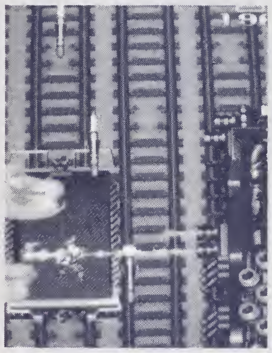

甲板上での戦い。ロケットランチャーは強力。

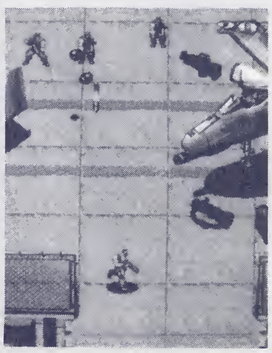

ヘリは強いぞ、兵に気をつけろ。


モーターボート協会は、戦場にも進出?


このボスの火炎放射は強い！どうする。


戦車に乗れば怖いものはない。


装甲列車との戦い。白炎に注意。


地上攻撃機のバルカン攻撃だ。


輸送機のエンジンを壊せ。

1941

多くの人にクリアしてもらいたい!

先月号の補足と点かせのコツを詳説

ああるじいぶう

　発売されて2カ月がたち、お客さんが離れつつありますが、ここで再度「1941」の攻略をします。というのも他の19シリーズに比べて、面数が少なく、ポイントを押さえさえすれば、1コインクリアが割と楽だからです。途中であきらめてやめてしまった人も、再度プレイしてみてはいかがかな?

点かせのコツ

①基本的には体力ゲージが満タンの状態でPOWや弥七を取ること（5万or10万×階級に応じた倍率の得点が入る）
②階級をできるだけ速く上げること（つまり100%を多く取ること）
③かくれキャラを必ず取ること（当たり前か）
　以上がポイントですね。ゲームの基本はつかんでいるとして攻略をすすめましょう。

1面

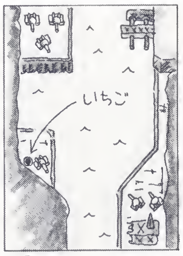
　ザコの弾などをサイドファイターに一発も当てないようにすれば、前半に出てくる中型機はすべてサイドファイターをぶつけて壊すことができます。しかし、このようにすると、弥七が出てくる直前あたりでザコを撃ちのがす危険があるので、ある程度の妥協は必要ですね。
　ザコは一匹ものがさず、ノーダメージで弥七を取ろう。残りの中型機×3もサイドファイターぶつけで壊そう。
　ボスはため撃ちの連続で勝てるでしょう。100%は必ず取って、大尉に特進しよう。

2面

　この面で終わってしまって、このゲームをあきらめてしまった人が多いと思います。
　しかし、完全にパターンにはめられるので、先手先手で敵の攻撃に押されないようにすれば、道は開けます。
　まず、下から爆風弾を撃ってくる敵が出てくる所がありますが、図①のようにやるといいでしょう。
　小型戦艦＋ドック地帯は、ため撃ちを多用して、下からヘリが出てくる前に、ドックを壊せばよいでしょう。

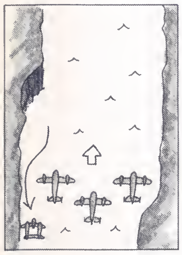


図①



図②

　イチゴはドック地帯の初めの左角にあり、壁回転撃ちで出現させよう。牛はダムの左側を撃てば出現します。

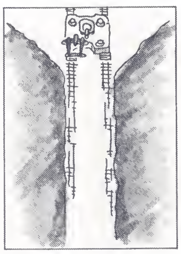


図③

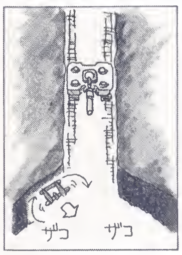
　下から中型機×3が出てくる所は自機を左右の壁にこすらせながら下へ行けば、ダメージをうけることはありません。この辺りは、小型戦艦が多数出現しますが、ため撃ちを使用して乗り切って下さい。この時、ザコを撃ち逃しがちなので、注意。
　武器を対地ミサイルにすれば、ビスマルクの両岸の砲台などもすべて壊せます。少しねばってPOWを得点で取ればベスト。目標はこの面でも100%を取ることです。

3面

　面が始まったら、すぐにアフターイメージを取ろう。
　最初のマシンガンは取らずに対地ミサイルで進みましょう。前半はノーダメージで行くのはつらいかもしれませんが、中型機をため撃ちで早めに壊せば、ロケット砲をよけやすくなるでしょう。
　列車砲は小型砲を先に壊したら接近戦あるのみ。下から来るヘリに対しては、壁回転撃ちが有効。

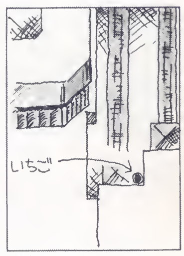


図④

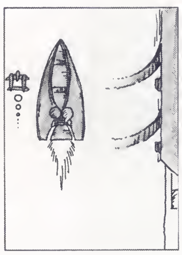


図⑤

　武器を対地ミサイルに変えることが必要。火を吐く砲台は片方だけを壊す方針でいこう。反射板は対地ミサイルであれば、両側とも壊せます。レーザーを3方向に出す砲台は接近して撃てば、レーザーを出せないので、これを利用しよう。
　ボスが頭だけになったら、右側の砲台がなくなるまで画面左端でねばっていて、その後、下へまわり込んで撃てばいいでしょう。



図⑥



図⑦

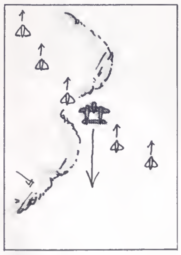
4面

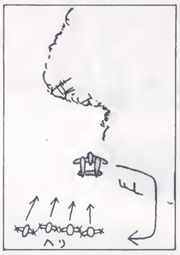
　対地ミサイルを持っていれば、海上にある建物の壁をバシバシ壊せるでしょう。
　市街地に入って、対地ミサイルを取ったら、あとはノーダメージで行きながら、POW×3とアフターイメージ、牛を取れば、稼ぎはベストです。ミサイルで壊せる壁はたくさん壊してみて下さい。壁にくっついている砲台も対地ミサイルの前では手も足も出ません。ヘリに対しては時には壁回転撃ちを利用しましょう。
　爆風弾を撃ってくるザコが出現する場所が3カ所ありますが、基本的には画面一番下

にいて弾を撃っていれば、大丈夫です。
左右から3台ずつ戦車が出てくる所がありますが、片側の3台のみを撃って、上へ逃げるというパターンがいいでしょう。
ボスについては何も言うことはありません。先月号を参照するまでもないか？

5面

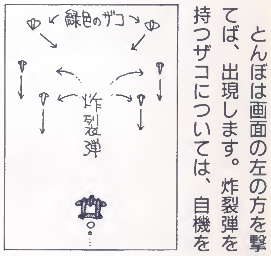
すべて空中戦の面です。覚えるべきことは下から上がってくるザコ×5匹の場所です。これはザコとザコの間に入って真下に下がる方法が安全。大型機も大した強さではありません。連射＋画面最下段での弾よけで乗り切れます。武器はマシンガン、対地ミサイルのどちらでもいいでしょう。
下から上がってくる中型機は、ため撃ちで壊そう。下から来るヘリに対しては、上へ誘導してから、下へまわり込むという基本パターンで。
後半は中型機＋大型機＋ヘリの混合攻撃でかなり複雑ですが、ヘリの誘導がポイントでしょう。


図⑧



図⑨

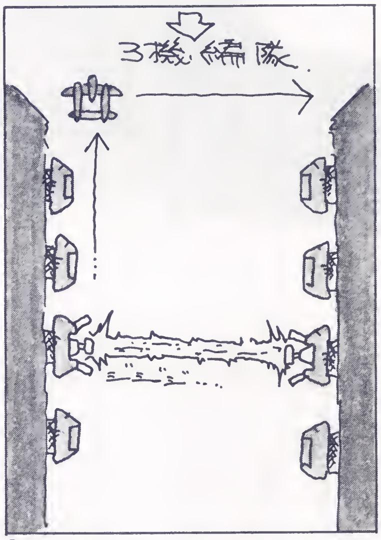
とんぼは画面の左の方を撃てば、出現します。炸裂弾を持つザコについては、自機をまん中に置いて撃っていれば炸裂弾は自機の方へは飛んでこないので、そのザコのみを撃つことができます。
ボスについてですが、こいつは本当に強い。スーパーシエルを使用しよう。まず、左右のレーザー砲をため撃ち2回＋αで倒した後、まん中を狙い撃ちするというパターンでいけばいいでしょう。爆風弾は一番下にいれば、大丈夫。風船爆弾はあまり相手にせず弾よけに専念しながら、まん中への連射。これしかない。



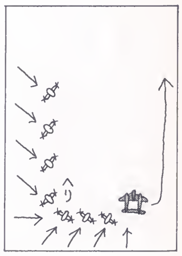
図⑩

6面

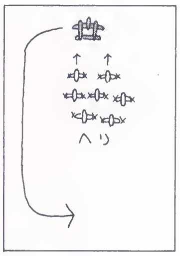
始まったら、すぐに対地ミサイルとアフターイメージを取る。外周を回るザコは片方を先に倒して、残りはミサイルを有効に利用し、奴らの下へまわり込んで撃つという方法でいいでしょう。この際にザコの弾に当たらないこと。
中ボス①は、中心の砲台を壊した後、近づいて中心に向かって連射→画面一番下で放射状のノーマル弾をよける、というパターンを3回繰り返せば、いいでしょう。
その後、巨大列車砲まではなかなかきつい。対地ミサイルがあれば、地上戦は相当、楽になります。敵の出現パターンを把握して下さい、としか言いようがありません。
左側のヘリハッチの上にイチゴがあります（対地ミサイルがあれば、すぐ出る）。
弥七の手前の火を吐く砲台×5が左右にある所については、砲台は自機がある程度、近づくと火を吐いてくるので火を吐く直前に上へ抜けることができます。宙返りを使用しなくても、弥七が取れるわけです（得点で）。
その後の中型機＋ザコヘリの混合攻撃地帯は、下から来るヘリの誘導がポイントの一つです。弾よけも気合でやって下さい。ノーダメージで弥七＋POWを取れるようになることが目標です。ここのサイドファイターはノーミスを目指すならば、取らない方がいいかもしれません。



図⑪

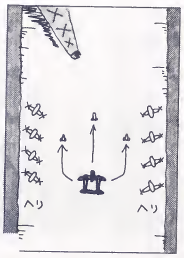


図⑫

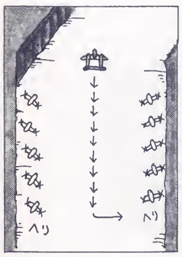


図⑬

ヘリが一度にたくさん出る所は、図のようにやってみて下さい。
巨大列車砲の手前の左側にイチゴがあります。対地ミサイルとアフターイメージを取って、巨大列車砲と戦いましょう。先月号の位置で対地ミサイルを撃っていれば、楽にレーザー砲が壊せます。あとは、まん中の砲台の弾6発をよけながら、弾を撃っていない時に残りのレーザー砲などを壊せばいいでしょう。ノーダメージで壊すのが目標。
最後の飛行戦艦までは、弥七を得点で取ること以外は、対地ミサイルでいけば問題はないでしょう。
下から出るヘリは図のように弾を誘導してから、奴らを撃てば大丈夫です。

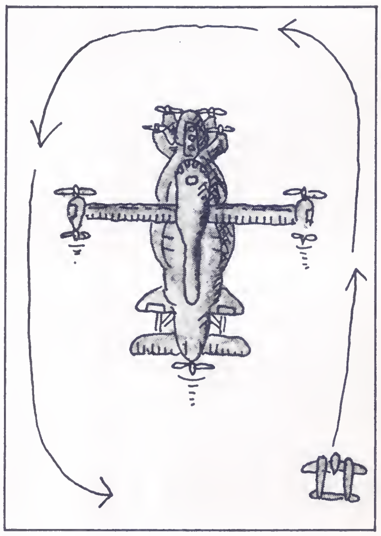


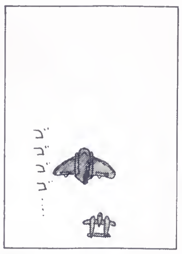
図⑭



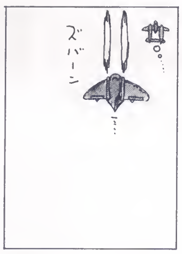
図⑮

飛行戦艦に対しては、スーパーシェルで勝負するとよいと個人的には考えます。
最後のゴーダに対してはマシンガンがいいと思います。こいつは、かなり硬いので、奴の火が届かないギリギリの所まで近づいての連射が必要です。画面のまん中より下へ来たら、上へ奴を誘導して、また接近連射を繰り返して下さい。体当たりやファイヤーなどには十分注意しましょう。奴の動きを注意深く見ていればいいと思います。
こいつを倒せば、300万点入って、クリアということになります。

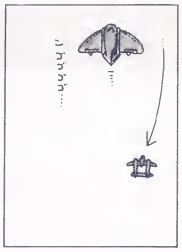

図⑯



図⑰



図⑱


図⑲

おわりに……

1P側のプレイを中心に構成しました。先月号の記事と併せて読んでいただければより分かると考えます。
2人用でやってみるのもいい（でも、当たり判定が大きい）かもしれません。
結局のところ、ため撃ち（気合弾）を最大限に利用することが、このゲームの上達のポイントですから、これをマスターして下さい。
では、完全パターン化目指して頑張って下さい。

やるならDXでやろう!風を体験しようぜ!

REAL RACE FEELING

WGP

TM ©TAITO CORP. 1989

今回はノーマル4速とオートマを、ROUND4まで、完走を目標に(3位以内は狙わにゃ〜)して攻略します。それでは!

あくあ&A☆Z

オートマ

このゲームを初めてやるという人には、オートマをすすめます。特に、バイクに乗ったこと（実物に）のない人はなおさら！ なにせ、シフトのアップダウンがわからないんだもの。

そういうわけで、オートマでは、とりあえず完走を目指してみようと思います。

コイン投入後、ハンドルを動かさずにボタンを押せば、オートマになります。

オートマで走る場合のポイントですが、シフトに頭を使わなくてもよいので、ブレーキングのみ注意していくことになります。

エンブレか、ブレーキで大丈夫でしょう。

4速ミッション

さて、こちらの4速ミッションは、バイクに乗ったことのない人(スクーターは除く)がPLAYすると、シフトチェンジだけで頭がウニになりかねないモードなので、説明が重複しますが初心者はオートマでPLAYすることをおすすめします。

4速はコインを入れた後に、ハンドルを左に倒しスタートすればOK。

シフトチェンジはペダルを上に入れるごとにシフトアップ、下に入れるごとにシフトダウンします（DX筐体）。

なにはともあれ、頭で考えずに感覚的にシフトチェンジができれば、50%は攻略できたも同じ。あとはコースを覚えればパーペキ。

公道じゃこんな走りできるトコ、まずないからね。走り屋サンも一度はチャレンジ！

コース説明

みんなもよく知っている、世界に名高いテクニカルコース。とにかくカーブが多いから気をつけよーね。

それからこれはすべてのコースに言えることだけど、障害物の当たり判定が場所によってマチマチなので、計算上でOKのスピードで曲がれないってことがよくあるので、このことにも気をつけてみよー。

ま、ここからすべてが始まる。気合入れてこーぜ！



コースアウトしないために、2つの複合カーブを両方ともエンブレして抜けよう。

アクセルワークで上手に切り抜けよう。といっても一つ目はほとんど全開でOK。



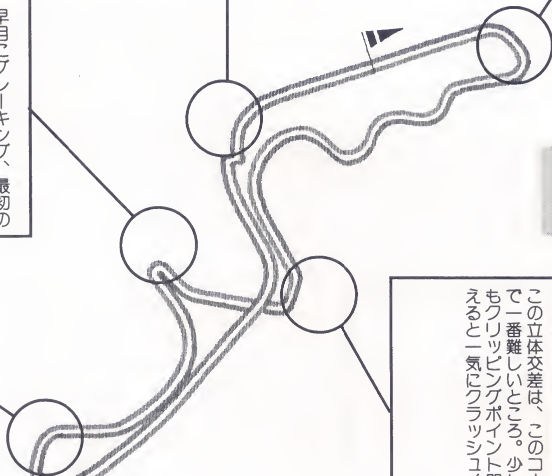
シケインに入る前に、少しエンブレをして、カンカンとすばやくハンドルを切る。

ここはオートマと同じく、ハンドルワークで抜けよう。少しアクセルもどすのもよい。

ROUND 1

日本GP

立体交差と、複合カーブに気をつけろ／基本を守ればトップは取れるゾ!!





早目にブレーキング、最初のころは、多目にして確実に曲がるようにしよう。

一気に2段落としつつ、フルブレーキング。当たり前だけど2ストだからあんまりエンブレは期待できないぞ。



ちょっと多目にエンブレを使って、コースアウトしないように気をつけよう。

この立体交差は、このコースで一番難しいところ。少しでもクリッピングポイント間違えると一気にクラッシュ！



エンブレをして抜ける。足らないと、コース外側にある看板等にぶちあたるので注意。

3速でブレーキをしつつクリアしよう。ここはすぐリアがすべるので要注意！

※写真キャプションは全て右がオートマ、左が4速の説明です。

連休だ! 目指せ最終面!!

ROUND 2
オーストラリアGP

シーサイドのきれいなコース…だけど気は抜けないぞ!

エンブレだけで、抜けよう。それほどきついカーブでもないので、思いっきりいこう。



アクセル少しもどして、エンジンブレーキでOK。

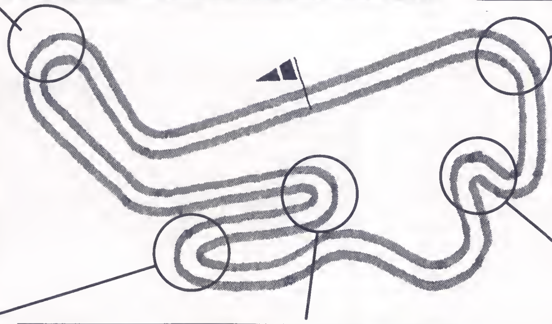
ここはアクセル全開でOK!



ここも基本に沿ってコーナリングしよう。

コース説明

ライダーなら一度は夢見るオーストラリア…海を見おろせるこのコースは、ラウンド1の日本GPと違ってコーナーの少ないコースである。一説によると日本GPよりかんたんだとか…?
まーともあれ、ウデをみがくにはとてもよいコースだ。ここでもトップを狙わなきゃ男がすたる!(じょーだんですぅ…)がんばれ、ぼくらのNSR!



エンブレを少し使って抜けよう。全開だと看板にあたるかもしれないぞ!



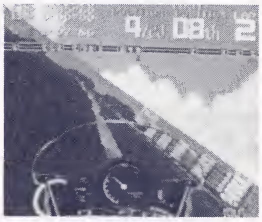
ギアを1段落として。あぶなかったら2段落としてブレーキングね。

かるくブレーキをかける。なるべくならコースアウトしないように走れるのがいい。



ブレーキは、ほんの少しで、どちらかとゆーとアクセルワークに気をつかってね。

ここも少しブレーキをかけて抜ける。



ここもブレーキ少々、アクセルワークで切り抜ける。

ROUND 3
アメリカGP

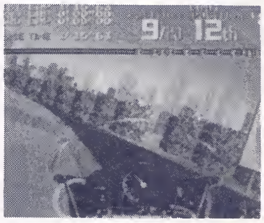
キツイコーナーが多いけど、なんとかなる。気を大きく持っていこう。

エンブレを使って抜ける。エスケイプゾーンが使えるので、無理に曲がることも可能。

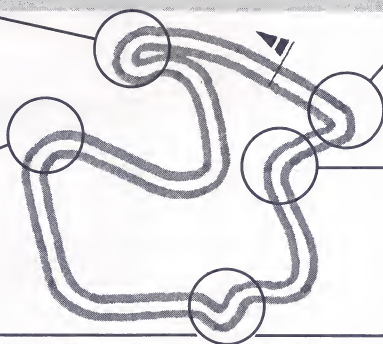


アクセルワークで切り抜けよう。意外とクラッシュしやすいで、ここは。

けっこうきつい。ちゃんとエンブレを使って、曲がろう。



ここはホントにきついゾ。ブレーキングを忘れずに。



抜けるところに看板があるので、少しエンブレをかけて抜けよう。



白いカンバンに気をつけろ! あとはなんてことないよ。

ほぼ全開で行ける。次のコーナーのことを頭に入れつつ曲がること。



全開OKだが、一応カンバンに気をつけてね。

かなりきびしいS字コーナー。すばやくやらないと看板にぶちあたるので、気をつけよう。



S字である。クイックな切り返しが必要とされるので、力まかせにガコーンと…。

コース説明

目前に広がる砂漠…だけどその地平線には立ちならぶビルの群れが…そう、ここはアメリカ。夢にかけた男たちが集まってくるところ…。
コース自体はきつめのコーナーの多いところなんだけど、他のコースと比べて障害物が少ないので、意外とラクかも!? タイムアタックするにはつらいかもしれないけどね。
ま、クリアするならかんたんだよ。



ROUND 4
西ドイツGP

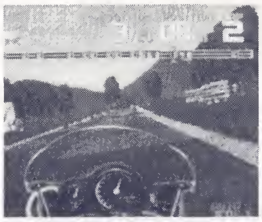
コーナーに立ち上がったあとのメインスタンドが目前に迫るところは圧巻!

コース説明

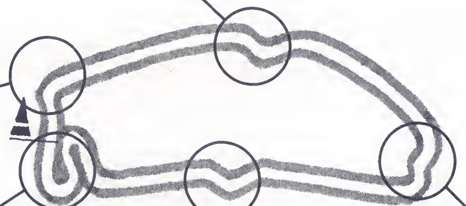
ストレートが多いので、走りやすいかなーと思ったら、きつめのS字、かなりきついヘアピンがあるので、やっぱりテクニックが必要になるんじゃなかろーか。また、相手も(特にK・S)上手に後ろについてくるので、進路を妨害することも、もちろん必要になりますね。

だけどあのWGPのカンバン、にくたらしーけど…ほしいなあ。

S字って簡単!って感じでやってると、ハイサイドでぶっ飛ぶので気をつけること。



ここもS字。だけどあんまり気は抜かないよーに。

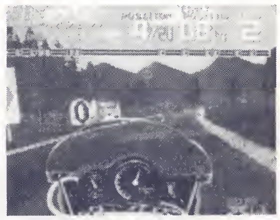


少しエンブレを使う。でないと看板にぶつかる。うまくインをつこう。



第1コーナー。NGKのカンバンがライバル。

ちょっときついS字コーナー。確実にハンドルをきらないとコースアウト。でも全開!



きつめのS字。だけどカンバンなどはないから…。

それほど気にせずすいすいと抜けよう。



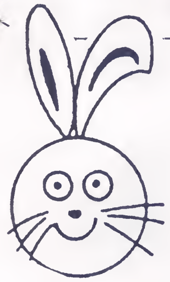
カンバンの表示とは違い、左から入るS字。だまされるな!

連続してきついカーブが続く。どのカーブもエンブレを十分に使って曲がること。

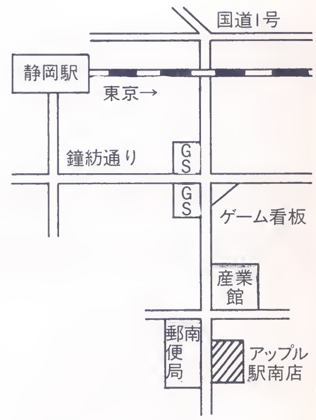


とにかくつらい。ヘアピンばっかりだし、カンバンも多い。アクセルワーク、ブレーキング、シフトダウンをしっかり。

中古基板のことなら!



懐かしのゲームから最近のゲーム迄
在庫豊富……¥1,000より
★通信販売を御利用下さい



あなたのお部屋がゲーセンに!
コントロールBOX
◎**SVG-8**(ハッピー商会製品)
¥34,800
・画面美しく
・連射機能付き
・テレビのビデオ端子に接続
するだけです。

ようこそ
県下最大ゲーム場(120坪)
アップル駅南店へ
オール50円
10円ゲームも有ります。
年中無休
AM9:00〜PM12:00

基板売買のトータル・アドバイザー

アップル

TEL0542－87－5267
FAX0542－87－5297
営業時間 AM11:00〜PM8:00(平日)
AM11:00〜PM7:00(日祭)
定休日 水曜日 静岡市豊田1－1－43 〒422

ちょっとだけおしえますコーナー

〈カプコンPCB〉
- 闘いの挽歌……¥10,000
- ブラックドラゴン……¥12,000
- 1942……¥7,000
- 1943……¥12,000
- 魔界村……¥8,000
- ガンスモーク……¥10,000
- クラッシュ&クラッシュ……¥10,000
- 戦場の狼……¥3,000
- ラストデュエル……¥12,000
- ソンソン……¥4,000
- マッドギア……¥12,000
- ドカベン……¥7,000

〈データイーストPCB〉
- ロボコップ……¥38,000
- ブラッディウルフ……¥15,000
- スタジアムヒーロー……¥7,000
- ビッグプロレス……¥3,000
- ファイティングファンタジー……¥30,000

〈アイレムPCB〉
- Rータイプ……¥25,000
- イメージファイト……¥40,000
- Xマルチプライ……¥43,000
- スパルタンX……¥5,000
- 妖獣伝……¥3,000
- スペランカーII……¥5,000
- ロードランナーIV……¥5,000
- 迷宮島……¥7,000

〈ジャレコPCB〉
- 天聖龍……¥30,000
- プラスアルファ……¥30,000
- キックオフ……¥25,000
- 魔魁伝説……¥12,000
- エクセリオン……¥5,000
- アーガス……¥7,000

〈日物PCB〉
- ビッグファイター……¥12,000
- 妖魔忍法帳……¥5,000
- テラフォース……¥10,000
- テラクレスタ……¥8,000
- UFOダンガー……¥9,000
- マグマックス……¥5,000

〈コナミPCB〉
- グラディウス……¥20,000
- グラディウスII……¥45,000
- サラマンダ……¥25,000
- ライフフォース……¥23,000
- リングの王者……¥15,000
- ドラキュラ……¥25,000
- タイムパイロット……¥3,000
- グリーンベレー……¥5,000
- ファイナライザー……¥5,000
- ブラックアタック……¥15,000
- コントラ……¥15,000
- クォース……¥25,000

〈ナムコPCB〉
- 源平討魔伝……¥29,800
- ファイネストアワー……¥100,000
- ワールドスタジアム89……¥70,000
- バラデューク……¥8,000
- マッピー……¥5,000
- ゼビウス……¥5,000
- ギャプラス……¥9,000
- ギャラガ……¥5,000
- ディグダグ……¥3,000
- ディグダグII……¥3,000
- メトロクロス……¥7,000
- ドラゴンバスター……¥9,000
- リブルラブル……¥15,000
- パックランド……¥19,000

〈セガPCB〉
- クラックダウン……¥65,000
- モンスターレア……¥28,000
- レッスルウォー……¥30,000
- ファンタジーゾーン……¥18,000
- エイリアンシンドローム……¥20,000
- ガルディア……¥5,000
- ラフレシア……¥3,000
- 忍者プリンセス……¥6,000
- アッポー……¥8,000

〈タイトーPCB〉
- チャンピオンレスラー……¥57,000
- 究極タイガー……¥23,000
- 飛翔鮫……¥15,000
- リターンオブインベーダー……¥8,500
- 中華大仙……¥10,000
- 達人……¥50,000
- マスターオブウエポン……¥23,000
- レイメイズ……¥12,000
- エレベーターアクション……¥3,000
- ピット&ラン……¥3,000
- スーパークイックス……¥7,000

〈テクモPCB〉
- ジェミニウイング……¥20,000
- アルゴスの戦士……¥10,000
- スターフォース……¥10,000
- ガズラー……¥3,000
- ティードオフP付……¥10,000

〈テクノスPCB〉
- ザインドスリーナ……¥10,000
- くにおくん……¥5,000
- バトルレーン5……¥3,000
- 熱血高校ドッジボール部……¥5,000
- WWFスーパースターズ……¥85,000
- エキサイティングアワー……¥5,000

〈その他PCB〉
- スーパークラウンズゴルフP付き ¥13,000
- 鮫鮫鮫……¥65,000
- エアーウルフ……¥7,000
- 究極のストライカー……¥5,000
- バトルフィールド……¥7,000
- レディーバグ……¥3,000
- アトミックロボキッド……¥15,000
- ザ・高校野球……¥3,000
- オセロ……¥3,000
- スーパーオセロ……¥7,000

ROM
ナムコ(SYSTEM I)
- 妖怪道中記……¥5,000
- スプラッターハウス……¥12,000
- ワールドスタジアム……¥5,000
- 〃 89……¥7,000
- メルヘンメイズ……¥8,000
- 爆突機銃艇……¥7,000
- ワールドコート……¥5,000
- フェイスオフP付……¥10,000
- ロンパーズ……¥10,000
- ブラストオフ……¥7,000

(SYSTEM II)
- ファイネストアワー……¥15,000
- オーダイン……¥12,000
- バーニングフォース……¥15,000

アイレム(M—72)
- Rータイプ……¥5,000
- 最後の忍道……¥10,000

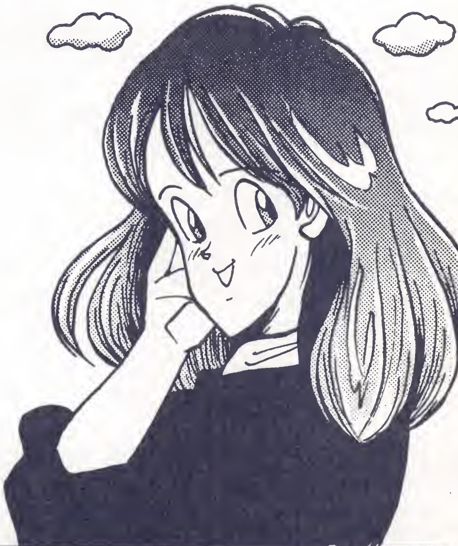
(その他ROM)
- ワンダープラネット……¥5,000
- P—47……¥7,000
- キューブリック……¥5,000

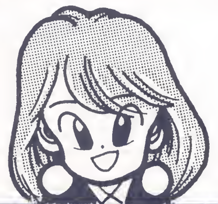
〈麻雀PCB〉
- アイドル麻雀放送局……¥20,000
- 麻雀ファンクラブ……¥30,000
- 麻雀夏物語……¥30,000
- ギャルの告白……¥15,000
- ギャルの開花……¥20,000
- スーパーリアルPII……¥8,000
- 〃 PIII……¥30,000
- 麻雀殺人事件……¥7,000
- 麻雀クリニック……¥7,000
- 麻雀大霊界……¥8,000
- 麻雀Gメン89……¥8,000
- テレフォン麻雀……¥8,000
- 麻雀鹿鳴館……¥5,000
- 麻雀ビタミンC……¥8,000
- 麻雀シスターズ……¥3,000
- お雀子ハイスクール……¥5,000
- ジャンピューター……¥3,000
- お雀子館2番館……¥3,000
- お雀子クラブ……¥2,000
- 対家麻濡感(六本木ライブ編)……¥5,000
- 対家麻濡感(誘惑日記編)……¥5,000
- 制覇……¥5,000
- クリスタルギャル……¥3,000
- セカンドラブ……¥4,000
- スイートギャル……¥3,000
- セクシーギャル……¥3,000
- シティラブ……¥3,000
- 課外授業……¥10,000
- 麻雀カメラ小僧……¥10,000
- 麻雀学園I……¥8,000
- 〃 II……¥12,000
- 麻雀デリンシャー……¥10,000
- 大人の麻雀……¥8,000

その他在庫豊富。常時300〜500枚在庫。お電話下さい。 ※詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封の上、アップルGM係まで送って下さい。
※現金送金は、静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップGM宛。銀行振込は中部銀行東千代田支店。ママトップ普通口座No.102947宛。

行かずにおれない

●近くの店にまだ入ってないゲーム、なくなってしまったゲーム。ここに来れば会えるかもしれない！“通”の選んだ150台が君を待っている。





輸出もしてます

パチンコ　補給装置
パチスロ　その他用品



テーブルTVゲーム機

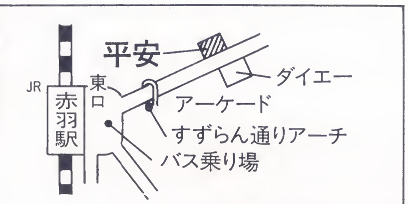
格安販売！



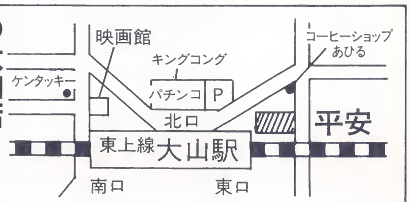
●14インチ 15,000円より
●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは62円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。

●赤羽店



●大山店



ひとあじちがうゲームセンター…ただものではないよ

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

●電話は夜8時までにして下さいね。

連休だ!
目指せ最終面!!

World 3・4をマップ重視で攻略

マーベルランド

© ㈱ナムコ

宿敵モウルを君はやっつけられるか?

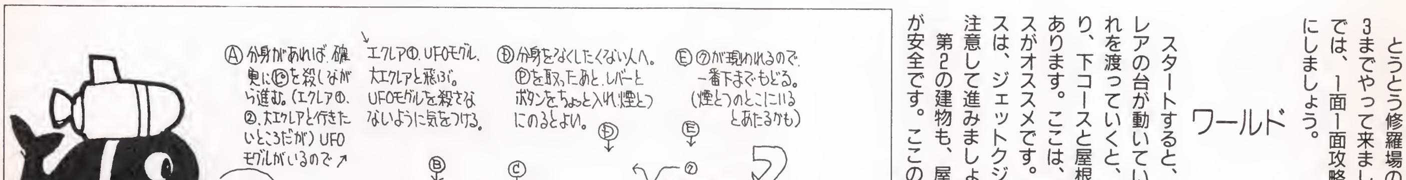
はんたあ

とうとう修羅場のワールド3までやって来ました。ここでは、1面1面攻略することにしましょう。

ワールド 3-1

スタートすると、まずエクレアの台が動いています。それを渡っていくと、建物があり、下コースと屋根コースがあります。ここは、屋根コースがオススメです。屋根コースは、ジェットクジラと煙に注意して進みましょう。

第2の建物も、屋根コースが安全です。ここの屋根コースは、5本目の煙突のところに、雷がいます。この雷は画面外にいて見えないので注意して下さい。



WORLD 3-1

ワールド 3-2

この面の難関は、前半の樽乗りでしょう。ここは、樽に乗らなくても、雷とジェットモグルを踏み台にして進む方法もあります。樽に乗る場合は、問題となるのが、ピラワニです。ピラワニは、水から飛び出す位置にいれば、ピラワニをやっつけられるので、あとは槍をよけるだけです。

少し進むと、船があるのでタイミングよく乗り移ってください。今度の船は、外輪が付いています。ちょっと豪華。

2回目の落ちる丸太を渡ったらイガイガがあります。そこを下に降りると分身があります。取りたい人は、取ってみるのもいいでしょう。

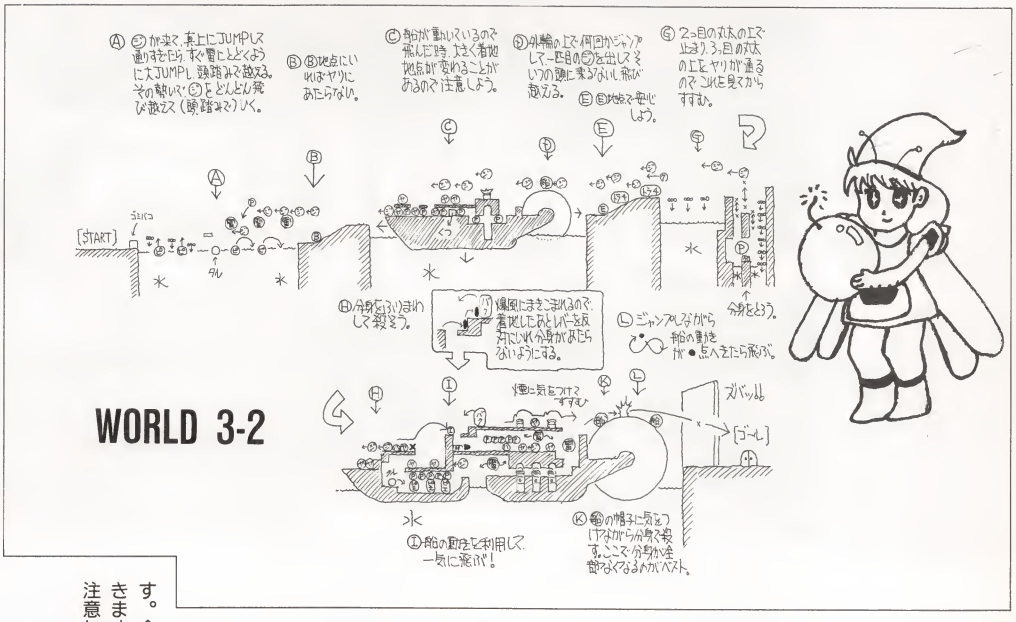
他の大型船は、下コースを通らなくても、タイミングよくジャンプすれば、バクダンモグルの手前にまで行けます。

この船も外輪があり、そこからマストにジャンプします。

ワールド 3-4

ワールド3の最後の面だけあって難易度は高くなってます。あらゆる所に隠しアイテムが潜んでいるのでマップを参考にして下さい。

この面の問題場所は、何と言っても最後の羽を使って降りる所でしょう。そこは、横に移動する時に、壁に頭をぶつけるとミスをしやすくなるので、壁にぶつけずに、ギリギリの所でレバーを入れ、すっと移動して下さい。

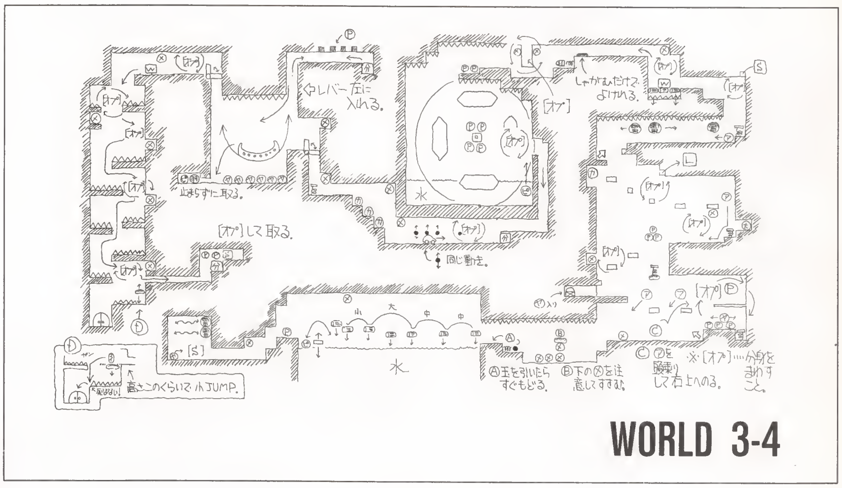


ワールド **4-1**

この面が難しいのは、床が氷でできているため滑りやすくなっているためです。加速をつけて走れば、1キャラ分ぐらいの穴なんかは、ものともせず走ることができます。
　この面のラストにある大型バイキングは、半分水につかっているので、前方に乗ってジャンプするように。

ワールド **4-2**

ここからワールド4の本領発揮。縦横に入り組んでいるマップはこの世の物とは思えない難しさである。
　揺れる土台は、小ジャンプでぴょんぴょんジャンプして進めば、土台はほとんど揺らさずに進むことができます。
　ここも3-4と同じように、羽を使って降りる所があります。今度は、斜めに下って行きます。火の玉とバクダンに注意して進みましょう。

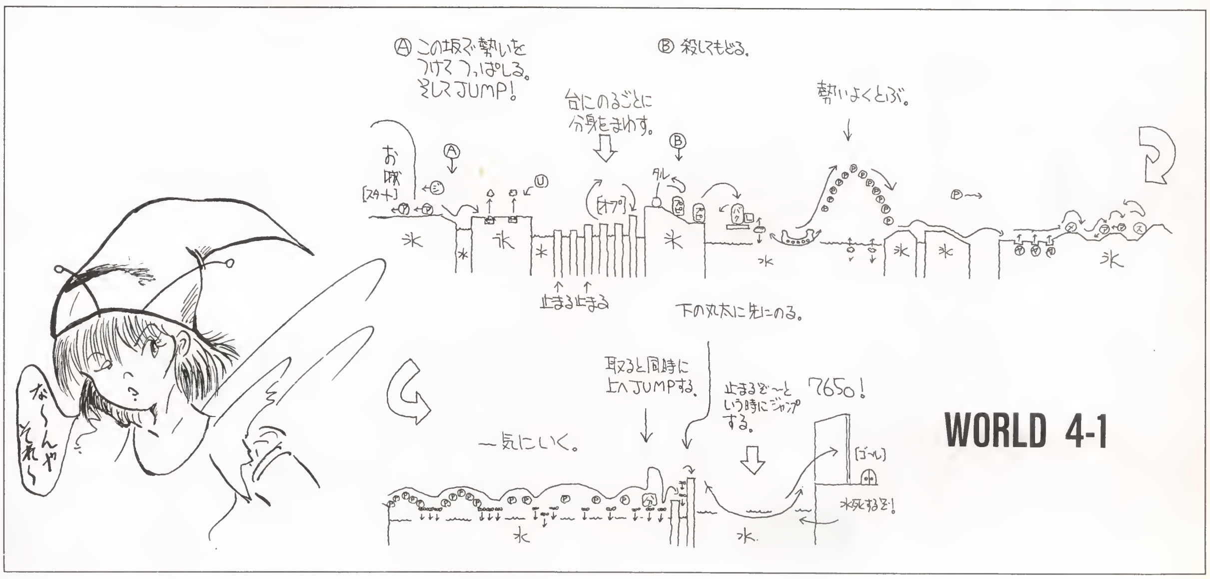


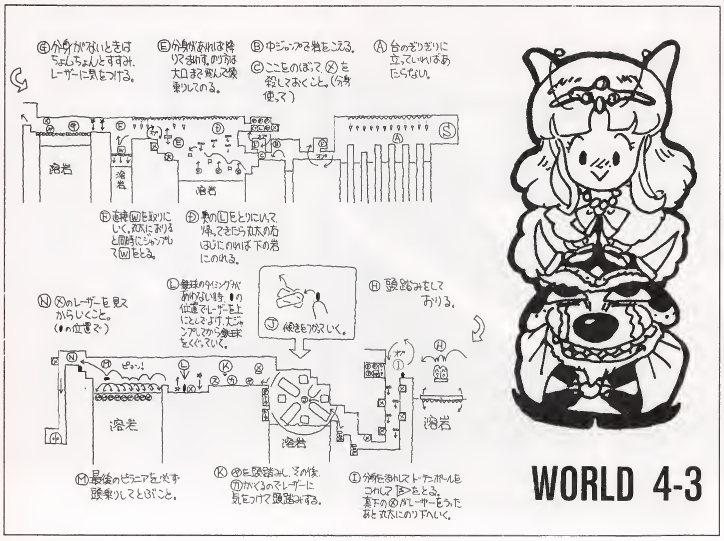
ワールド **4-3**

この面なんかはもうタイトーの某ゲームのような面です。途中にある揺れる台は、さっき書いたとおりにすればいいでしょう。
　その後にあるトーテムポールの奥には、1UPが隠されています。メデューサヘッドに気を付けて降りてください。
　ラストは、ピラワニ軍団が待っています。ここは、足場がないので、ピラワニの頭を踏んで進むことになります。

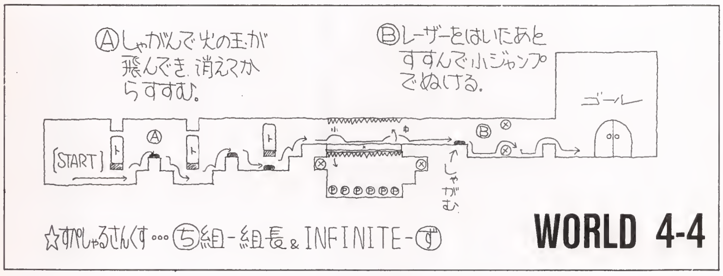
ワールド **4-4**

とうとうラストステージです。前半のトーテムポールと後半のメデューサヘッドさえ気をつければ面自体は短いので、難しくないでしょう。
　モウルとの対決です。まずはポカスカジャンケンで勝負です。モウルは、反応がベラボーに早いので、1回なぐれば、あとはずっと守っていた方がいいでしょう。
　モウルをポカスカジャンケンで破ってもそれだけでは勝てません。いきなりモウルは、レーザーを放ってきます。
　モウルは、何回かレーザーを放つと下の方に激突するので、その時にモウルの頭の上に乗ります。乗ってしまえば、楽にモウルをやっつけられると思います。
　モウルをやっつけても終わりじゃありません。脱出があるのですが今回は、攻略から省きました。これは、個々の実力でクリアして下さい。成功しても失敗してもエンディングがあります。がんばって真のエンディングにチャレンジして下さい。

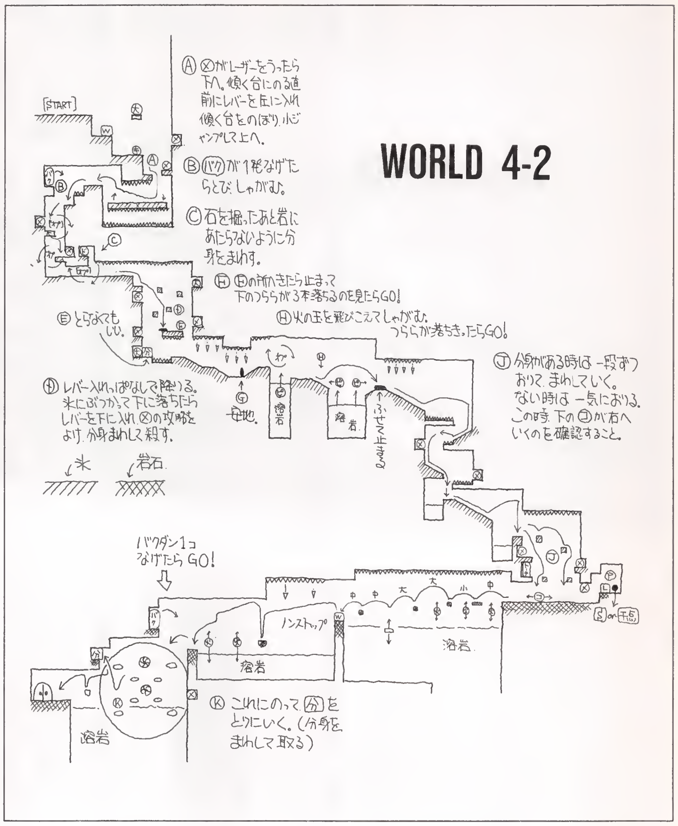




Ⓖ分身がないときはちょんちょんとすすみ、レーザーに気をつける。
Ⓔ分身があれば降りてまわす。のり方は大口まで飛んで頭乗りしてのる。
Ⓑ中ジャンプで岩をこえる。
Ⓒここをのぼって、Ⓧを殺しておくこと。(分身使って)
Ⓐ台のぎりぎりに立っていればあたらない。
溶岩
Ⓕ直接Ⓦを取りにいく。丸太におりると同時にジャンプしてⓌをとる。
Ⓓ奥のⓁをとりにいって、帰ってきたら丸太の右はじにのれば下の岩にのれる。
Ⓛ鉄球のタイミングがあわない時、●の位置でレーザーを上にとしてよけ、大ジャンプしてから鉄球をくぐっていく。
Ⓙ傾きをつかっていく。
Ⓗ頭踏みをしておりる。
Ⓝ Ⓧのレーザーを見てからいくこと。(●の位置で)
ピョン!
Ⓜ最後のピラニアを必ず頭乗りしてとぶこと。
Ⓚ Ⓨを頭踏みし、その後、㋕がくるのでレーザーに気をつけて頭踏みする。
Ⓘ分身をまわしてトーテンポールをこわしてⒷをとる。真下のⓍがレーザーをうったあと丸太にのり下へいく。
WORLD 4-3



Ⓐしゃがんで火の玉が飛んでき、消えてからすすむ。
Ⓑレーザーをはいたあとすすんで小ジャンプでぬける。
ゴール
[START]
しゃがむ
☆すぺしゃるさんくす…ち組-組長&INFINITE-ず
WORLD 4-4



[START]
Ⓐ Ⓧがレーザーをうったら下へ。傾く台にのる直前にレバーを左に入れ傾く台をのぼり、小ジャンプして上へ。
Ⓑ㋩が1発なげたらとび、しゃがむ。
Ⓒ石を掘ったあと岩にあたらないように分身をまわす。
WORLD 4-2
Ⓗ Ⓗの前へきたら止まって下のつららが3本落ちるのを見たらGO!
Ⓗ火の玉を飛びこえてしゃがむ。つららが落ちきったらGO!
Ⓔとらなくてもいい。
Ⓙ分身がある時は一段ずつおりてまわしていく。ない時は一気におりる。この時下のⒿが右へいくのを確認すること。
Ⓓレバー入れっぱなしで降りる。氷にぶつかって下に落ちたらレバーを下に入れ、Ⓧの攻略をよけ、分身まわして殺す。
安地。
溶岩
ふせて止まる
氷
岩石
バクダン1コなげたらGO!
ノンストップ
溶岩
Ⓚこれにのって分をとりにいく。(分身をまわして取る)

さらわれた王女を救い出せ!王国に平和を呼び戻せ!

4人の勇者の物語

カダッシュ

感動のエンディングへ…1コインクリアへの道・前編

YOU.A

これがポイントだ!

全面通して気をつけたいポイントに触れておきます。

まず、宿屋はその面でしか入れないわけではなく、マップがつながっている関係上、戻って入ることも出来ます。3面の途中から2面の宿屋に戻って体力回復する手段などは、極めて有効です。

ただし、泊まるごとに値上がりするため、1ゲーム中に、多くても4回しか使えません。オールクリアを狙うならば、宿屋使用をどれだけ節約出来るかが、大きな鍵となります。

もう一点。自分がダメージを受けると、どの方向から受けたかに拘らず、後ろに飛ばされます。よって水に落ちた時や敵に囲まれた時など、ダメージを免れない時は、進みたい方向にジャンプし、空中で後ろを向く方法が有効になります。これを後ろ向きジャンプと呼ぶことにします。

3面以降では後ろ向きジャンプで敵にわざと突っ込み、少ないダメージで切り抜ける場所もあります。

シーン1

洞窟に降りるとブタ男の大群が左右から殴りかかって来ます。サッサと進むには問題のない所ですが、後の展開を考えると、ここで経験値を稼ぎ、レベルを上げて行った方がプレイしやすくなります。

1匹めのバットが左から飛んで来る辺りで引き返し、写真①の所まで戻って、繰り返し敵を倒します。

沼の上でのバットの攻撃は、戦士、魔法使いなら上からの振り降ろしで広範囲をカバー出来ます。

スケルトンはしゃがんで足元を攻撃してやれば、盾で防がれることはありません。

坂道を下り切った所に薬草が隠されています(写真②)。忘れずに取っていくこと。

イビルアイは問題ないとして、やっかいなのはその後のクモ地帯です。糸に巻かれると必ず2回ダメージを受けます。これは痛い。

クモは必ず止まってから糸を吐きます。そこで、止まったなと思ったらすかさずジャンプして、糸をかわします。後はしゃがんで攻撃するだけ。

さて、1面ボスですが、天井にいる時はバウンドする弾で、地上にいる時は体当たりで攻撃して来ます。

上から落とす弾は、バウンドして高くなった所をしゃがんでよけます。4回落とすと本体が下に落ちるので、その時にボスの真下にいないこと。

下で体当たりして来る時は攻撃のチャンスです。しゃがんでいれば体当たりを喰らうことはまずないので、その状態で切りまくります。

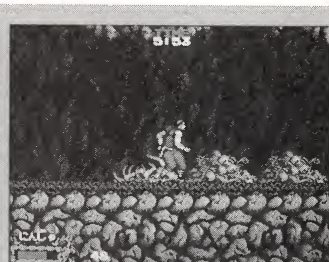
魔法使いならば、フライングダガー一撃で楽勝。

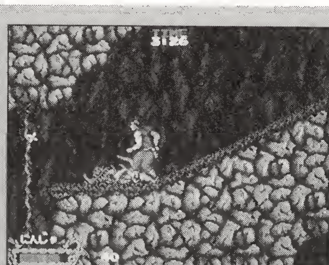
シーン2

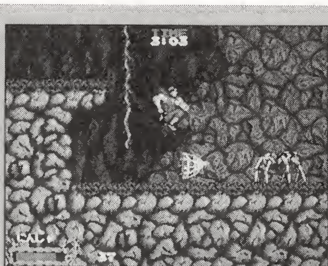
武器屋は必ず入るとして、宿屋はここでは節約したい。

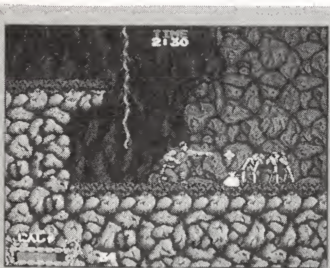
地下に降りるとカエルとグール(骨投げ男)が現れます。グールは戦士、魔法使いなら骨の死角に入って倒します。

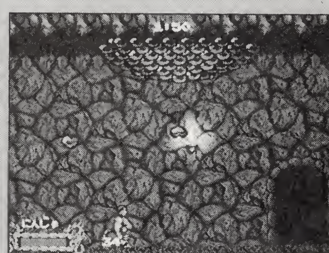
その先、細い道の奥にローパーがいます。ローパーは弾を1発吐くまでは倒せないため、手前の天井が高い所でジャンプし、弾をよけます。忍者、僧侶なら武器が届くので近寄る必要はありません。戦士はダメージ覚悟で突っ込むしかないでしょう。魔法使い


①この辺で左に引き返し、また敵を倒す。

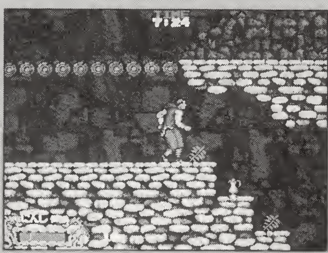

②最初の隠れ薬草。忘れずに取る。

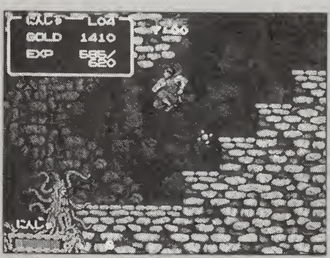

③クモが止まったらジャンプ。


④もう怖くない。しゃがんで攻撃。


⑤上にいる時は弾よけに専念する。

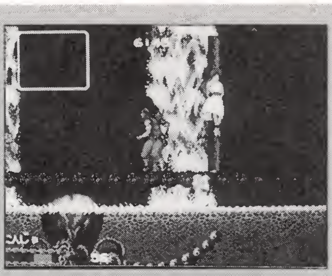

⑥下に降りたらしゃがんで攻撃。

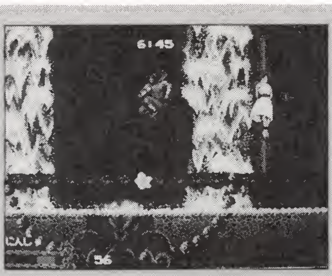

⑦隠れの薬草、中和剤、薬草、ゴールド。

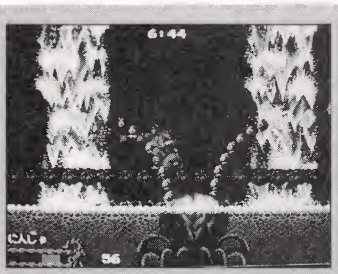

⑧1段上で待ち、弾をよけ左へジャンプ。

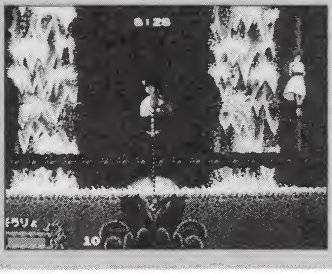
連休だ！目指せ最終面!!

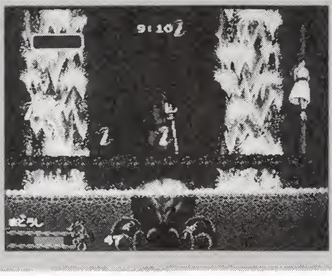
はフレイムウォールでOK。
宝箱を取った直後、階段状の所に、薬草をはじめ4つのアイテムが隠されています。これはオイシイ（写真⑦）。
つたを下り左へ折り返すと、スライム2匹のあと、ローパーが現れます。このローパーには広い段の1段上で待ち、吐かれた弾を左にジャンプでよけて、切りに行きます。
その後次々と現れるローパーは、出現したらやや後ろに下がり、弾を左にジャンプでよけつつ突っ込み、切るというパターンで焦らず進みます。

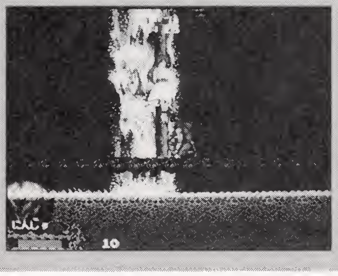

⑨右足からの弾を左に歩いてよけ…。


⑩左下から飛んで来た弾を今度はジャンプでかわす。


⑪頭上に降りたら左足を思い切り攻撃。


⑫僧侶ならジャンプ下突きで頭を狙え。


⑬魔法使いならフライングダガー。

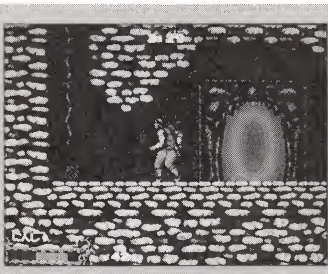

⑭ブン回しが来る前に避難する。繰り返し⑨へ。

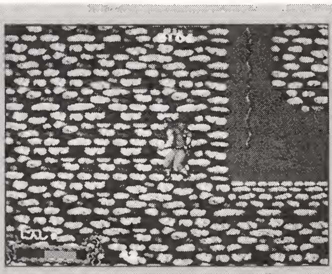
2面ボス・クラーケンは、どのキャラクターにも共通の弾のよけ方を紹介します。
まず、右の足から来る弾を左に歩いてよけ、遅れて左の足から飛んで来る弾を、そのまま左へジャンプしてよけます。着地した所がちょうどボスの頭上になるようにします。最初にボスが出現した時は、レバーを左に入れっぱなしにしておけば自然に右足からの弾はよけるので、左からの弾だけに気をつければよい。
頭上に来たら戦士、忍者ならしゃがんで左足を切りまくります。僧侶は足を切るより、ジャンプ下突きで直接頭を攻撃した方が早い。魔法使いはフライングダガーで、これも直接頭を狙います。
ボスが足を引っ込めてからしばらくすると、足のブン回しが来ます。早めに写真⑭の位置に戻り、待機して下さい。
あとはこのパターンの繰り返しです。クラーケンは頭上に行って足を引っ込ませるのがポイント。
ボスを倒して人魚のうろこを手にすると、まずやっかいなのがハチ地帯。特別な攻略法はないですが、上からの振り降ろし、ジャンプ横撃ちなどで応戦するとよいでしょう。
鉄球地帯の4つめのものは、入る時も出る時も、右向きにジャンプしないとダメ。
水中を抜けてつたを登ると、3面へのワープゾーンがあります。が、すぐには入らないで、左のつたを登り、必ず武器屋に寄っていきます。
ここで気をつけて欲しいのは、戦士の場合、盾を買わないということ。盾を持つと敵に対する当たり判定が極端に大きくなり、かえってやりにくくなります。また、盾自体には防御力を高める働きがありません。あまり意味なし。
ここでヒットポイントが少ない時、2面の宿屋に戻って体力を回復していきます。戻ると言っても今までの道を引き返すのではなく、武器屋から左のつたを降りて、近道を進んで行くことになります。
ここで宿屋に戻って体力回復していくのと、残りわずかの体力で次の面へ進むのとでは、3面の難度に雲泥の差が出来てしまいます。宿屋に入れることは是非覚えておいて下さい。
もう1つ、重要なポイントがあります。
武器屋から左に降りて水中に入り、左へ少し進むと上に登るつたがあります。が、このつたを無視して更に左へ向かうと、「魔法のランプ」の入った宝箱への隠し通路があります。魔法のランプは隠しアイテムや隠し通路のある場所が画面内に入った時に、画面全体が白くフラッシュするという効果を持ちます。これを取った後に画面が光ったら、どこにアイテムがあるか、探してみて下さい。まずは武器屋の近くに2つの隠しアイテムがあります。

シーン3

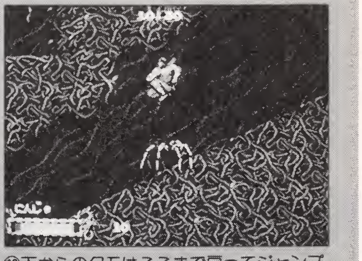
最初の岩男、クモ地帯が大きなヤマです。
岩男は背中を向けると突進して来る、やっかいな敵。左右にはさまれるとまずダメージを避けられません。対策として、少しずつレバーを小刻みにたたくように入れ、確実に1匹ずつ倒していくようにします。

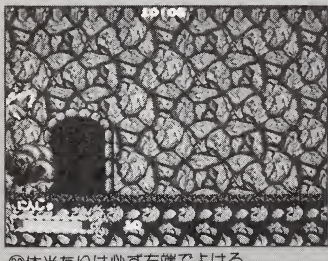

⑮最後の鉄球は右にジャンプして抜ける。

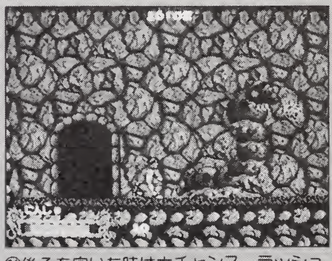

⑯1つはここに薬草。もう1つは……。

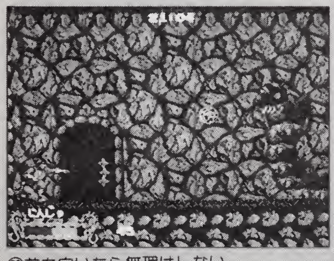

⑰謎の抜け道。魔法のランプへ通ずる。


⑱実は隠し部屋が…。他にも…。


⑲下からのクモはここまで戻ってジャンプ。


⑳体当たりは必ず左端でよける。


㉑後ろを向いた時は大チャンス。ラッシュ。


㉒前を向いたら無理はしない。

クモについては1面と同様。近づいて来て止まったらジャンプ、糸をかわして攻撃です。

下り坂で後ろから来るクモは、しゃがめば糸を吐いて来ません。前からのクモは写真⑲のように、後ろに下がってから突っ込んで来るところをジャンプでかわします。

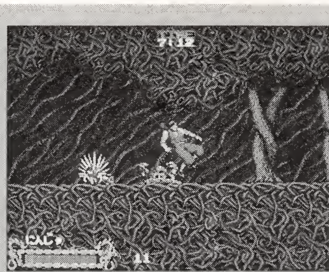
奥へ進むとウォームがいます。ある程度ダメージを与えると丸まって体当たりを仕掛けて来ますが、これは常に左端でジャンプしてよけるようにします。止まって起き上がったら攻撃し、転がって来たら左端でジャンプを繰り返します。地道に攻めよう。

ウォームを倒したら元の道を引き返し、ノームの隠れ家で命の鐘を買います。1500ゴールド程残して買えるだけ買って下さい。この後、宿屋に戻る場合は、その分も計算に入れておくこと。

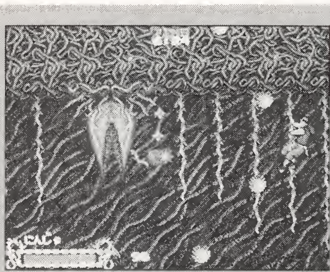
さて、ウォームの糸でがけを登ると、まもなく道が左と上に分かれますが、ここは上に進むのが得策。アーチンランドがいやらしいけど、エリクサーが手に入ります。

まず最初の一匹は、引き返して行くまで待ちます。再び戻って来たヤツをジャンプし、マッドマンを倒すと、道が細くなった所にマッドマンとアーチンランドが現れます。

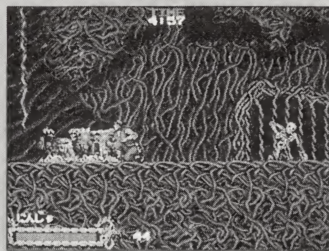
ここは後ろ向きジャンプでわざとマッドマンに突っ込み、無敵のうちにアーチンランドも抜けた方が確実(写真㉓)。



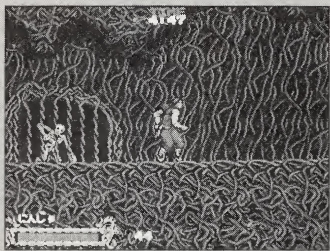
㉓後ろ向きジャンプで強引に抜ける。



㉔胞子に対しては安地。つるには注意する。



㉕レベルの稼ぎ場所。2人ずつ倒した方が効率がよい。



㉖ここまで戻ってまた左へ。ひたすら稼げ!

その後はマッドマン、アーチンランド4匹、マッドマン4匹、アーチンランド2匹と続きますが、攻撃する以外はほぼノンストップで進めます。

エリクサーを待った中ボスは、僧侶以外なら、写真㉔の位置から飛び道具で横に攻撃します。僧侶の場合は必ずプロテクションを張り、中ボスの真下に行って、上向きに攻撃して下さい。ここも胞子には当たりません。

中ボスの後、隠れ中和剤を取り、ハチを倒しながら進むとつたがあります。これには登らず、隠れた命の鐘だけ取って、まっすぐ進みましょう。

アーチンランド2匹をジャンプでよけ下に降りた所に、隠れたゴールドがあります。

広場にいるハーピー2匹は、多少のダメージを覚悟で速攻でカタをつけましょう。

移動床を登った後、もう1つ中和剤が隠れています。ハチを倒しつつ左に進むと、マッドマンが4人連続で現れる所に出ます。

ここは中盤では最もレベル稼ぎに適した場所で、魔法使いなどは、ここだけで一気にレベル20まで上げられます。マッドマンを4人倒したら、写真㉖の位置まで戻って同じことを繰り返します。

残りタイムが、遅くても1分30秒位になったら、レベル稼ぎをやめて進んで下さい。

小人の村の武器屋では、戦士はソードオブスピードを買わず、ファイヤーブレードを次の面へ持っていった方が楽だと思います。

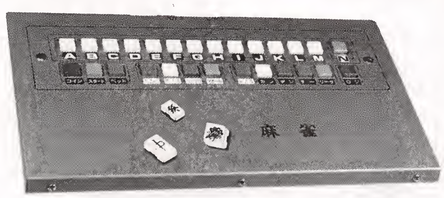
宿屋で体力回復し、道具屋で鍵を買ったら、残ったお金は全部砂時計を買って、時間を増やしておきます。激動の4面へのスタートです。

君の部屋は激燃え

連射機能が内蔵されたSVG－8に、RPS－8を接続するだけ、君の部屋はステレオ効果がド迫力のゲーセンだ!!



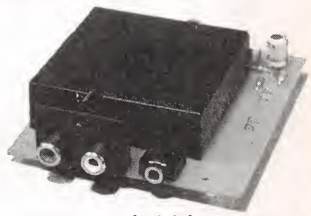
標準タイプ　　　　RGB専用タイプ
SVG－8　¥34,800　¥29,800



麻雀パネル ¥9,800



ジョイシステムPMF-8 メガドライブ用 ¥3,500



RPS-8(別売)¥8,000

- ●当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー調整がかんたんにできる。
- ●レバーは４方向・８方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できる。
- ●連射はすべてのボタン(6個)でできる。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できる。

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF－8、SVG－8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用　¥3,500
■Fコン用

■パソコン用
■マークIII用　¥2,500

飛翔鮫	¥18,000	スーパーリアル麻雀PII	¥ 9,000	火激	¥25,000
サンダークロス	¥42,000	グラディウスIII	¥118,000	妖獣伝	¥ 6,000
脱獄	¥35,000	獣王記	¥40,000	小林寺への道	¥ 5,000
ドラゴンブリード	¥55,000	マグマックス	¥ 5,000	天聖龍	¥48,000
スカイキッド	¥10,000	ワードナの森	¥13,000	ダブルドラゴン	¥30,000
地獄めぐり	¥42,000	航空騎兵物語	¥20,000	麻雀学園	¥ 9,000
バラデューク	¥15,000	タツジン	¥65,000	ナムコロムキット各種あります。	
妖魔忍法帳	¥ 7,000	A－JAX	¥38,000	その他在庫がたくさんあります。	
影の伝説	¥10,000	最後の忍道	¥45,000	不要の基板を高価で買取ります。	
西遊降魔録	¥18,000	ライフフォース	¥30,000	お電話下さい。	

SVG-8取扱店

関東地区
アップル
☎0542-87-5267

関西地区
ソフトランド
秀　和
☎06-649-7177

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口町13-2
PHONE・FAX 0798(71)2910

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ●ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- ●商品到着後、１週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ●３ヶ月間保証書付です。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

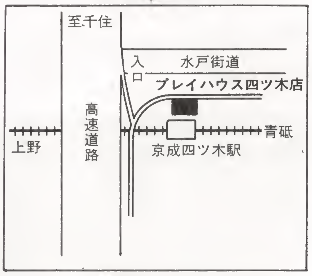
メクマくんちのゲームセンター でまっていまーす。



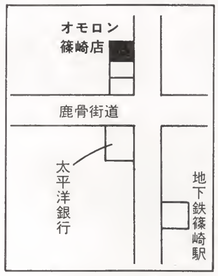
今

●アルバイト募集!!
●時間AM10:00~PM12:00
●時給等は応相談
●交通費支給
ユニホーム支給
●仕事内容ホール係相談に応じます

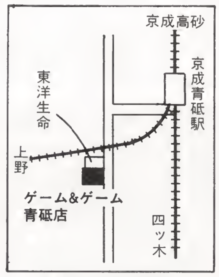
ゲーム　メダル　エレメカ



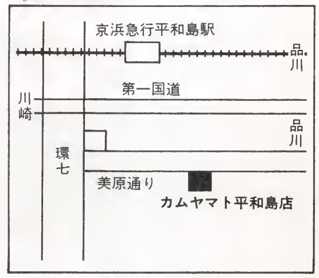
☎03(694)9561



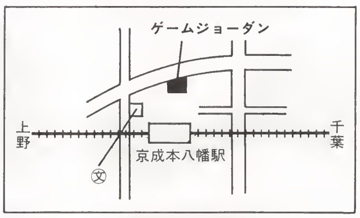
☎03(679)7245



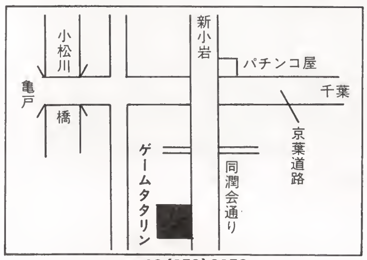
☎03(694)7739



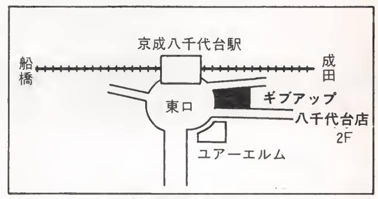
☎03(763)9658



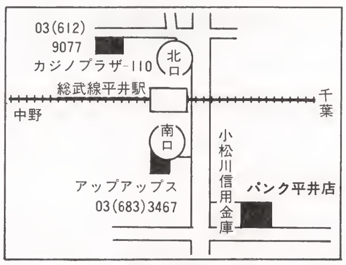
☎0473(21)1626



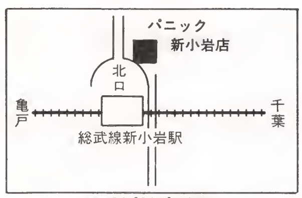
☎03(653)3250



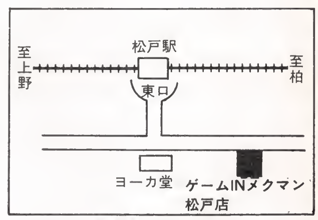
☎0474(84)9988



☎03(638)0826



☎03(694)0900



☎0473(61)3131

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。
●営業時間はAM10:00〜PM7:00までで——す。よろしくね!

R-TYPE	20,000円	将棋	20,000円	雀卓	8,000円
ギャルの告白	23,000円	雀王	8,000円	上海	12,000円
中華大仙	15,000円	ナイトギャルサマー	5,000円	ゴールデンアックス	80,000円
麻雀教室	20,000円	ソニックブーム	23,000円	コンバットスクール	
究極タイガー	20,000円	スラップファイト	40,000円	キューブリック	
マスタッシュボーイ	20,000円	××ミッション	38,000円	メジャーリーグ	
セカンドラブ　メダル用	24,000円	スーパーリアル麻雀PII	25,000円	パーフェクトビリヤード	15,000円
1943	23,000円	ニュージーランドストーリー	30,000円	クォース	
麻雀学園	10,000円	真打	30,000円	バトルフィールド	25,000円
ザ・マージャン	10,000円	ピット&ラン	20,000円	リングの王者	25,000円
ゼビウス	8,000円	スターフォース	38,000円	フェイスオフ	70,000円
チャレンジガール	20,000円	サラマンダ	20,000円	西遊降魔録	20,000円
奇々怪界	8,000円	ジェネシス	28,000円	レジオン	10,000円
大勝負	7,000円	マージャン野郎	10,000円	イーアルカンフー	6,000円
バルガス	8,000円	ジャントツ	6,000円	ベースボール	5,000円
ファイヤートラップ(パネル付)	10,000円	リアル麻雀	5,000円	バトルロード	20,000円
エレベーターアクション	9,000円	雀遊	7,000円	**オープン5カード(自社製)**	50,000円
マッピー	10,000円	アメリカンフットボール	18,000円	テレビ　メダル共用	
ワールドスタジアム	80,000円	マージャンクラブ	8,000円	**PCエンジン用ソフト買い取ります。**	
グラディウス		フラッシュポイント			

オモロン
本社 (株) メクマ
東京都江戸川区松江2-18-16
☎03(652)5296　FAX03(652)8474
振込先 太平洋銀行江戸川支店
当8260189024

ゲーメスト

ア・イ・ラ・ン・ド

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣこと TM

グラIIに完全燃焼！

君が楽しませてくれる限り僕は挑戦し続けよう



↑（神奈川県　田中建史君）★語られることのなかった歴史がある。

「…久し振りに寄ってみるか」書店の帰り、駄菓子屋を目にして心の中でつぶやいた。

こんな田舎町にグラIIが入ってきたのは、88年の9月。発売当時（4月頃）はグラIIをプレイするには隣の高崎市まで行く必要がありました。自転車で1時間以上、バスで行くと590円…。とても通える距離じゃない。すでにクリアを諦めたグラII。そんなグラIIがこんな所に…。初めにその駄菓子屋でグラIIを見つけた時、少しとまどった。しかし手は財布から50円を取り出していた…。

その日から、グラII攻略が始まった。学校帰り、ほぼ毎日その店でグラIIをプレイしていた。逆火山の4面がクリアできず、ゲージを2番から4番目に変えてプレイしていた頃、年が明けようとしていた。怒りモアイの5面がクリアできず、友達と攻略を考えているうちに期末が終わった。初めて5面をクリアした頃中3になり、最終面がクリアできないとなげいていると夏休みになった。部活の帰りももちろんグラIIをしていた。

グラIIを始めて1年になったが、そんな調子だから、夏休みが終わっても全然受験を意識していなかった。それでも「いくら何でも、そろそろヤバイかな…」と悩んだ結果、「グラIIをクリアすれば解決するじゃないか！」という結論に達し、忘れもしない9月17日、グラIIをとうとう一周クリアしたのです。

その後、細々とグラIIを続けながら受験に入り、2周目5面という記録を作って何の悔いもなしに入試を受けて無事合格、卒業となったわけです。でも一周クリアの時の感動が合格や卒業の時の感動に勝るものであったと感じるのは、やはりゲーマーの性なのでしょうか。

そして今日。

初めてクリアした時と同じ星空をバックのエンディングを見ながら、「…もうあの感動は味わえないな」と思っていました。「…2周目か、今日はどこまで行くやら…せいぜい2面、よくて4面か…」。しかし今日は何かが違いました。4面を抜け、5面を抜け、とうとうボス・オンパレードまで行ってしまいました。

あとはもう無我夢中。カバードコアとの対戦で、初めて足の震えている自分に気が付きました。そして最終面…砲台をごっそり装備した中ボスにたたきのめされ、やっと我にかえったのはギャラリーの声を聞いてでした。

「よくあんなとこまでいけるよな」「あいつでも2周目1面、クリアできないって言ってたぜ」

…そりゃ、俺だってここまでの道のりは長く、けわしかったさ。そう心の中で答え、ふっと思ったのです。これは、さめてしまった俺に対するグラIIからの挑戦かもしれない。今日、2周目を進んで行く僕は無我夢中でした。そして楽しんでいました。

「グラII…お前が僕を楽しませてくれるのなら、楽しませてくれる限り挑戦してやる！その青天井の難易度に限界まで近付いてやる!!」。そう決心し、帰ることにしたのです。

グラディウスII…本当に長い道のりを経てきました。しかし今日を境にまた新しい情熱がわきおこってきたのです。

到達点があるわけでもなく、ただ延々と難易度が上がっていく…そんな事がわかっていても、限界まで挑戦したくなるゲーム。…いいゲームとは、そういったものではないでしょうか？

（群馬県　Ⓟグラ IIIむずい君）

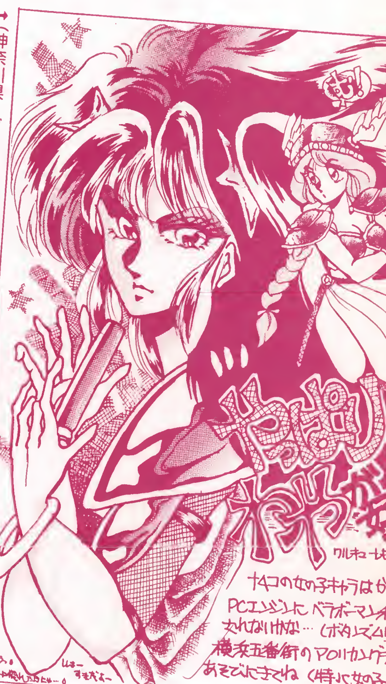
★どんなゲームだって、プレイヤー自身が楽しまなければ「面白い」はずがない。プレイヤーを楽しませて、なおかつ「楽しんでやるぜーっ!!」というのを受け入れてくれるゲームこそ、面白いと呼べるんじゃないかな。

がぶッより ゲーマー人生



サイパンに行ってきました。小さなコーヒーショップの隣のテーブルゲーム達は、今から10年程前のレトロなゲームばかり。でも、観光バスでは少年が1人ゲームボーイで遊んでました。…せっかくの旅行で、そこまでするかー？ 何かちょっと変な気がする。

（東京都　森本三樹さん）



→（神奈川県　グラIIIに愛120％DACERさん）★5時までバイトされてるそーです。

涙はただ悲しみのためでなく

☆長崎県のワイド・カンダタ君は、ゲーム等をしていて極度のプレッシャーがかかるとトイレに行きたくなるそーですね。実は、僕も似たような病気を持っています。それは「動きのめまぐるしいシューティングゲームをやると目が痛くなって涙が止まらなくなる」病です。ダライアスなど、自機が小さい割に動けるフィールドが大きいゲームほど症状はひどくなるという、とんでもない病気なのです。

ゲームをはじめてしばらくするとなぜか目がかゆみ出し、目をこするとかゆみは消えて一時的に平穏な状態になります……が、第2波がすごくて、しばらくすると眼球全体に何千本もの針がつきささったような痛みとかゆみの中間のような感覚を覚えるのです。こーなるともう大変。涙がとまらないんです。たまりかねて目をこすったり、しきりにまばたきをしても痛みかゆみはとまらず、涙は滝のようにあふれ続け、ゲームどころじゃありません。

それでも必死に自機の動きを追おうとして何秒か毎に片目ずつあけてプレイするのですが、あふれる涙で目の前はかすみ、涙をぬぐって再び画面を見た時にはすでに終わっていた、なんて事もしばしば。

想像してみて下さい。ほおに何本もの涙のすじをひき、鼻水をすすってプレイしている男の姿を。どー見ても異常でしょう。うーん、困った困った。

いつだったか、ダライアスIIをなんとかクリアした時もこの病気が出て、エンディングを見ながら泣いている僕を見た友人に「そんな感動したの？」と言われた事さえありました。ホントの事なんて恥ずかしくて言えないよ！

というわけで、僕やカンダタ君のように他人に言えないへんな病気を悩んでいるゲーマーも日本中にたくさんいる事でしょう（多分）。この際だからアイランドで「奇人変人ゲーマー特集」なんかやってくれたら面白いかも。また、こういう人同士集まって「全日本ヘンな病気持ちゲーマーの会」を結成して悩みを分かちあう、なんてのもいいかもしれませんね（どこがじゃ）。あーあ、こんな病気もうたくさん。正常になりたい…。

（長野県　GUU渡辺直哉君）

★目医者に行きなさいよっ！ なんだかなー、本当にヘンなゲーマーが来たらどうするの。

インターナショナルな読者様なのだ

☆はじめまして。私、久留米太郎兵衛（本名）というジャパニーズ・トラディショナル・サムライネームの持ち主です。去年の8月から米国へ留学しています。勉強内容は日本の高校より簡単なのですが、いかんせん英語というフラッシュポイントがじゃまするのです。週末、息抜きにゲームセンターへ行きますが、なにせカリフォルニアの田舎町オーハイ。片道バスで1時間かかります。

日本人の先輩にすすめられて行ってみると、そこは確かにゲーセンなのです。が、日本とは少し違う点がある。

①体感以外はすべてアップライト型なので、足が疲れる。

②警備員が見回っている（たまにゴールデンアックスに割りこんでくる！）。

③OLDゲームに不自由しない。ヘビーバレル、トップシークレット、元祖ハングオン、ジャイラスなんかがある。

④その代わりNEWゲームに不自由する。クライムファイターズ、エリア88、ビーストバスターズの3つだけだったりして…。ウエストウッド（ロサンジェルスの西）の親戚の家のそばのゲーセンは、ナイトストライカー、ミッドナイトレジスタンス、シャドーダンサー、鮫³鮫！などがあって楽しいです。

しかし！ 古いゲームでも何より楽しいのが外人との2人プレイ！ ゴールデンアックス、バブルボブル、テトリス、忍者ウォリアーズ…彼らは、日本人より気楽に「Can I play with you?（はいってぃいかい）」と聞いてくるので、こちらも快く「Sure!（もちろん）」と返してしまいます。

ある日、メキシカンの兄ちゃんとテトリス（アタリ版のゲーセン中にPSGでトロイカがひびくヤツ）をやって、打ち負かしました。すると、名前を聞いてくるんです。答えたら「Good job! but, I shall return（やるじゃないでもこれでかったとおもうなよ）」と言って去っていきました。見た目はコワイけど、とってもフレンドリーな人が多いです。

日本ではR-TYPEIIとかファイナルファイトアワーとか、ゲーマー心をくすぐるのがいっぱい出てるそうでうらやましい限りです。6月に帰国したら、なによりもやりたいのが友人とDARIUSIIをする事です。

待ってるよ、バイオストロング！ 貴様を葬る帰国子女はこのオレだ!!

p.s. 永井君と宮川君。もしこれを読んでるのなら手紙をくれ。

（カリフォルニア州　久留米太郎衛君⑱）

★世界で頑張る日本のゲームとゲーマー。なんか嬉しいね。みんなの地元や旅行先の地方色あふれるゲーセンレポートも送ってほしいな。

ファンの心をくすぐるのです

☆本日2月28日、ついに1941を初クリアしました。はっきり言って感動の嵐！ あぁ、とうとうやったんだな、という達成感でいっぱいでした。

…思えばステージ1の背景で、艦隊同士が砲撃戦をくりひろげているのを見た時が、私とこのゲームとの運命の出会いでした。このシーンを見て、もともとミリタリーマニアだった私はいっぺんで気に入ってしまい、「これはやるしかない！」と思ったのです。

勿論これだけにとどまらず、1941にはファンの心をくすぐる数多くの工夫がなされています。ゲーム性云々はこの際別として、まず舞台をヨーロッパに設定したこと。舞

すでにアイランドの無法地帯！

つっこみ三昧 Tsukkomi Zammai

つっこみ三昧

↑（3月号より）
（茨城県　山本義教君）

4月号は楽譜とか付いててよかったけど **ください。**
カセットレーベルに顔を近付けて下さい。ぎんなんの香りのゲーメスト。
（福岡市　坂本一樹君）

↑そ…そう？

大阪の人ってビンのフタとか開かない時「あかん、あかんわ」とか言うのでしょ〜か？　ひとつ音声合成調査室で調べて下さい。
（横浜市　かもしだ男）

↑㊥の近くにはイチビルとゆービルがある。

ゲーメスト読売サービス部
（府中市　岡村俊隆君）


（新潟県　原健浩君）

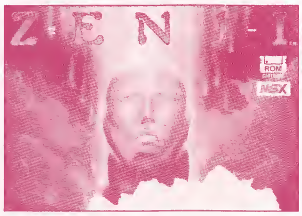
4月号でアリジゴクのハサミはおしりに…とつっこんだ私は大馬鹿者である。アリジゴクは後ろにしか進めないだけだったのだ。知ったかぶりでアル・カポネ。
（福島県　宍戸博之君）

↑「そりゃハサミムシだ」「昆虫図鑑をよめ」「わくわく動物ランドをみよう」等のつっこみ返しがドトーのように来てしまった…気付かずに載っける担当も大馬鹿でした。

3月号102ページ幻夢幻夢の広告の
アルプスの戦士とは



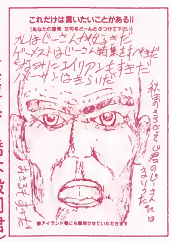
こーゆーゲームなのだろうか？
（三重県　DING THE 3RD君㊫）



これはかなり前の某誌をめくっていて見付けたものです。なんかすげー不気味です。
（八尾市　AIM君）

↑誌面じゃわからんだろーけど、青い顔したおっさんが顔しかめてて…はっきりいって、死ぬほどこわい。

（北海道　てりぶる円亭君）


（兵庫県　橋本毅司君）


巨乳といえば麻宮アテナだが、モスバーガー久留米店のねーちゃんに比べればものの数ではあるまい（ローカル）。
（久留米キャロット常連一同）

最終面、倒れているジェシカにフライングボデーアタックをかけて「ジェシカよ、今だけは、今だけは父と呼ばないでくれー！　男にしてくれー!!」ハガー市長、その後の消息はようとして知れない…。
（群馬県　黒相達哉君）

↑こんなコーナー、作んなきゃよかった…。



←（千葉県　P. OPTION君）★こりゃーいーっすよ。やるしか！

台＝太平洋というマンネリ内容がこれによって覆されました（私はてっきり1944になるのかと思っていた…）。
次に、敵としてドイツを選んだこと。相手がドイツならば、どんなに突飛な兵器が出てこようが、納得できます。「わがナチスの科学力はアァァァー!!（以下略）」ですし。
最後に2P側の自機がP－38から変わった事！　これは大きいと思います。しかもそれにデハビランド＝モスキートを選ぶとはほんとに開発スタッフは通!!　知らない方の為に記しますが、このモスキートはイギリスの誇る全木製（！）戦闘爆撃機です。武勇伝も多く残っており、時のドイツ空軍司令官ゲーリングが「我が上空に敵機なし」と演説している最中に、何とその会場をモスキートが急襲、司令官の鼻をへし折ったというエピソードもあります。
ゲームバランスなどでゲームを評価したり、選ぶのはもちろんいいのですが、「19」シリーズのような設定内容のゲームは、その背景、兵器などを知っていると倍のめりこめます。皆さんも、歴史書片手に1943などプレイしてはいかがでしょうか？
p.s. 私は自他共に認める日本軍マニアなので、19シリーズをやっていると友人に「非国民」と言われます。4月号のヘッドベアレフードさんのおじいさんじゃないけど、複雑な心境…。（神奈川県　Z君）
★東京都の高階俊嗣君によると、最終ボスはドイツ軍幻の爆撃機GOTHA GO－229なのだそうだ。ゲーム内容も演出もしっかり練り込むカプコンの姿勢には、好感を持たずにいられない!!

先月号の感想など

2月15日、それは知る人ぞ知るゲーメスト別冊・ギャルズアイランドの発売予定日でした。幸いにもお金があった私は、大雨の中、傘をさして買いに行きましたがそれらしきものは本屋になく、結局私はずぶぬれになりながら市内のすべての本屋を回ってしまいました。次の日、私はひょっとしてと思いまたもや市内を一周しましたが、どの店にもありませんでした。
あきらめのつかなかった私は直接送ってもらおうと新声社に電話をかけました。すると相手の方は「ちょっと遅れて4月頃発売になるんです」と言いました。
私は受話器を置いた時、ふと人生とはいかなるものだと考えました。
（千葉県　強敵磁蚯蚓烏賊君）
★ご、ごめ――んっ!!（汗）その分、気合が入ったものになったので、じっくり読んでやってくれい。地元にない！という人はP.96の注文票を持って書店で注文してね。

アーケードゲームなんてほとんどやった事がなかったのだけど、今年の成人式前後からこの道にはまってしまった者です。
バイト先の本屋で50冊くらいコミックが入った箱を2つ重ねて持って「ウォーハガーだよーん」とかやっても誰もわかってくれませんが、くじけずこの道を歩んでいきたいと思います。
（千葉県　大久保弥生さん）
★頑張って下さい。

今月号で興味深かった記事はセイブ開発訪問記だった。最近の貴誌は〝らしさ〟が無くなってつまらなくなってきていた所だけに、大変良い企画かと思う。やはり昔のコーナー復活希望は私だけではなかったのだね。
（新潟県　増田裕明さん）

セイブ開発の記事を見ていて、ふと思った事がありました。今のゲームは、拡大とか回転とか、いろんな機能を使ったものが多いです。それはそれで面白いですが、少し前まではセイブ開発のような、何の機能も使わないゲームでも驚き、面白いゲームがたくさんあったんですよね。
面白いゲームは、すごいハードから生まれるわけじゃない。僕は今までのシステムでゲームを作っているセイブ開発が好きです。
（宮城県　小室義男君）

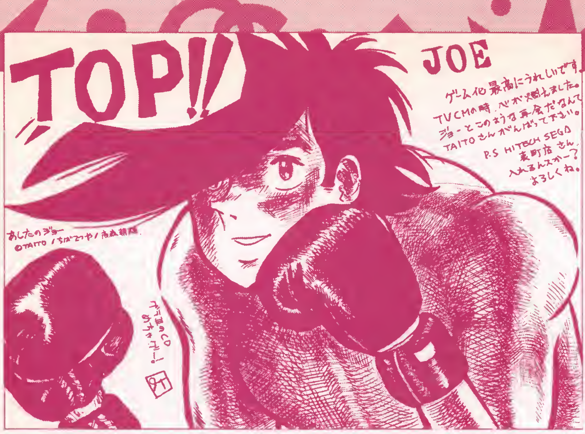
もしまたメーカー特集をやるのなら、ぜひ東亜プランを!!　私も究極スラップ君同様熱烈な東亜ファンなのです。お願いだからやってみて。
○東亜プラン全ゲームの紹介
○開発室長だったと思う太田さんへのインタビュー
○東亜のVGMについて
金子製作所についても特集してほしい。
（大分県　ウダットモハル君）
★先月の体感特集、今月のコナミ特集はいかがでした？　ゆっくり見守って下さい。

燃えよ青春



マーベルランド、とってもイイですねェ。誰もが考えそうで考えつかなかった「遊園地」のアイデア。ジェットコースターなんて最高にオモシロいですよ。なによりカンタンだし、やってて楽しい。久々に〝子供or大人に夢を与えてくれる〟ゲームに会えたようで、とってもうれしいです。

（奈良県　鷹城ひとし君）



←（岡山県　夜遊び倶楽部ーよしと君）★マンガがむしょーにみたいのである。

面接に意地を通したゲーマーであった

☆受験生だった皆さん、新しい生活はどーだいっ、苦労しとるかね。私なんかは「人生是運とタイミング！」を信条に生きておるから、タイミングを見計らって高校入試を済まし、今はゲーセン漬けの毎日だ。

しかし、このパープリン森でも悩みはあったんだよ……（フェードアウト）。

試験当日、面接会場にて。試験官のマニュアル通りと思われる出身中学校名、氏名、クラブ等のポピュラーな質問にこちらもマニュアル通りに答えて次々にクリアしていった。そして、運命の時。

「君達の趣味は？」

これについては前日まで悩んでいた私であった。「どーってことねー、ゲームって言えばいいじゃーん」とか軽々しく口にしてはいけない。私達の町のゲーセンではいまだヤンキーの兄ちゃんがタバコすいすいRタイプ（IIはない）に興じているのだ。灰色のノーサイボーが半分死滅する程考えぬいた私は、遂に決心していた。

5人ずつのグループ面接で、私は5人中2番目。

1番の奴は、安全策を取ったのか「音楽鑑賞」等と答えていた。そして私の番。私は、心の中で「理解してぇぇぇ」と叫びつつ、

「ゲームです」

と答えた。一瞬の沈黙。面接のオッさん（失礼）は、ケゲンそうな顔をしつつも尋ね返してきた。

「…それは、ファミコン等の事かね？」

「ゲームセンターのです」

奴はなおも言い寄る。

「中学生がそんな所へ行ってもいいのかね？」

私は内心〝こんちくしょ～ゲーセンを『そんな所』呼ばわりしやがってバーロー〟などと思いつつも、顔面を無理矢理スマイル〇円にして次のように申し述べた。

「はい。今じゃもう不良の人々も減ってきましたし…」。これは事実である。

敵も、それ以上は質問してこなくなって面接は終わり。

不安にかられつつ、3日後の発表を待つ私の心境は、ブロックの上まで積み上がった超赤待ちに近いものがあった。ゲーセンにも行かず、家でモンモンとする日々…。

そして3日目、私の手には合格通知が握られていたのさ。そして私にとって、合格したヨロコビよりも「ゲームを好きな事が認められた！」というヨロコビの方がでかかったのさ。テストの点数は自分でも知りたくないもんだわい。

このように、このバーカな森ケン様にも人生の悲哀と葛藤を味わった頃があったんだよ…とか言いつつ、気楽な私は「明日ゲーセンでいくら使おうか」と財布をのぞいている次第である。どっとはらい。

（豊中市　Wカンダタ氏の弟子にして頂きたい森〝ZEL〟ケンイチ君）

★うーむ、よかった、おめでとうー。ゲームセンターのイメージなんて、ゲームセンターのお店とプレイヤー次第なんだから、ぜひともさらに頑張ってほしいもんです。

燃えよ社会人ゲーマー!!

☆3月号の、「もう就職でゲーセンに行けなくなり、ゲームもできなくなってしまう…」というHOP㋶君へ。

私はあなたの投書を見て、首をひねってしまいました。18歳を過ぎれば、日没やpm10時の年齢制限等に関係なく、12時の閉店までいられるのですよ。それに社会人なら自分のかせいだお金ですから、誰にはばかる事もなく趣味にお金が使えます。

私は現在26歳ですが、むしろ大学を出てからゲームをはじめました。中学の頃は不良の遊びとして禁止されていたので…。久しぶりにゲームセンターに弟と入って、「ファンタジーゾーン」を見て以来病みつきになり、何百回となくプレイしました。1面クリアできるまでに1ヵ月かかったぐらいですから。

ファミコンも買いこんで必死になって練習し、大型オパオパを倒してエンディングを出した時には、手がふるえながらも感動しました（わかるでしょう?）。ダライアスなんか、出張や残業の時をのけて毎日のように会社の帰りに通いつめて1年間で160回クリアしました。今はダライアスとエリア88しかクリアできませんが、それなりに楽しんでいます。

たしかに長時間居座って何回もプレイする事は、会社帰りのせいもあって疲れてできませんが、1日1回ぐらいなら負担にならないし、毎回のプレイを大切にするようになりますよ。クリアまでの回数も短くなると思います。

あともう1つ。ゲーム「だけ」が友人との絆（きずな）だなんて、悲しい事を言わないで下さい。ゲームをきっかけにした友人でも、それ以外にも何か共通の部分があるからこそ友人になれたんでしょう。

社会人になったのだから、もう少し元気を出して、しっかりして下さい（偉そうな事は言えないんだけど、思わず書いてしまいました）。

（広島県　のりぴーちゃん）





↑（静岡県　でーた・65536君）★ううっ鉛筆だ…出るかなぁ…出てくれよ…。

こちらこだわり派



「あ〜〜〜〜!!」とか「なんなーそりゃあ〜〜!!」(方言)と思っっきりシャウトするゲーマー達がいる。ゲームにかける気持ちはよくわかる。でもね、びっくりしてバイパーが地形に特攻するんだよ〜ん。あげくはコンパネをなぐる、筐体にケリを入れる。たのむ、やめてくれ! やめねーかテメー!! みんなのゲーセンですよ。心当たりの方、やめましょうね。

(岡山県 中級ゲーマー集団 夜遊び倶楽部)

古いゲームをなくさないで!!

☆2ヵ月半ほど前、近所のゲームセンターからワルキューレがいなくなりました。私にいゲームの1つだったので、非常に残念に思いました。1コインクリアできる数少な

しばらくして、店員さんに聞いてみました。

「一度なくしたゲームを再度入れる事はないんですか?」

人気があれば入れる…それが私の期待した返事でした。しかし、店員さんは一言、

「ありません」

とても悔しかったです。しばらくその店に行かなかったぐらいです。

なぜ、「古い」という理由でゲームを変えるのでしょう。一般客の女の子のゲーマーが増えてきた近頃、Mr.ヘリの大冒険のようなコミカルなゲームを入れたりすればうけると思うのですが…。

自分のゲームセンターも同じだという店員さん、どうかそんな冷たい事を言わないで考え直して下さい。私はMr.ヘリやワルキューレ等、過去の(もう!?)名作が帰ってくるのを楽しみに待っています。

誤解のないよう言っておきますが、その近所の店はニューゲームも入るしプレイヤーの希望も聞いてくれるし、決して悪い所ではありません。ただ、ニューゲームに目をとられてそれまでのゲームを忘れないでほしいだけです。

以上、店員さんにも都合があるでしょうけど、わがままを書かせていただきました。

(東京都 R・らっきー君)

★うーん、お店の方もインカム(コイン収入)が少ないゲームはどうしても置いておきづらいんだよね…。

でも、どこの店へ行っても同じようなニューゲームばかりじゃ、面白くないっっ。

これでいいのか麻雀ゲーム

☆3月号に麻雀ゲームへの批評が載ってたのを覚えていますか? 今から話すのはその事について改めて考えさせられた私の体験談です。

先日私は某ゲームセンターでPⅢをやっていました。香澄を倒し(?)未来の4枚目を取った所でGAMEOVER。すると、後ろで見ていたと思われる小学校高学年ぐらいの2人組が「もう1回やってくれない?」と言ってきたのです。思いもかけないこの一言に「はぁ?」と聞き返すと、「お金は出すからさ」と言って50円玉を差し出してきました。

この2人、麻雀ギャルの裸が見たいけど自分では勝てないから代打ちをしてほしいというのでした。私はあきれてそのまま帰ってしまいましたが、その夜3月号の記事を思い出して考えました。

「たしかに麻雀ゲームは過激になってきている。しかし、戦争ゲームと同じようにPLAYする方も見る方もゲームと割り切っていれば問題ないんじゃないか…」というのが、今までの私の考えでした。いくらエリア88が好きだといって、将来外人部隊に志願して人を殺しまくろうなんて考えてる人はいないでしょう。

が、女性の裸がこれでもかというぐらいに出る麻雀ゲームは、PLAYする方はともかく見る方に割り切れといってもできない人もいるのではないか、と思えるようになってきました。

自分自身こんな事を言える立場でない事は十分承知してるつもりですが、麻雀ゲームについては少し考えた方が…と思います。自分達にとってあたり前になってるような事が、けっこうこわいのでは。

(静岡県 ミッキー・サイモンナ君)

★私自身麻雀は好きだから麻雀ゲームをなくせとはいわないけど…皆さんのご意見、ぜひ聞かせて下さい。

ワタシのアルバイター日記!!

☆私はこの春から学費をかせぐ為、念願だったゲーセンでのバイトをはじめました。やはり客として遊んでいるのとは違って厳しいものがあり、そのため店長に注意をうけて自分の考えの甘さに自己嫌悪に陥ったりもしました。

しかし、それ以上に楽しい事もありました。今まではハイスコアをねらうようなプレイヤー達とは無縁だったのですが、人に破られたハイスコアを抜きかえすために1ヵ月も苦労していたプレイヤー(T君という)が「やったで!」ついにぬりかえたで!」とうれしそうに記録を更新しに来る顔を見れば、「やったなぁ、おめでとう」と誰だって言いたくなります。そうすれば彼も、「ありがとう!」といってくれるので、それから会話がはずむのも当然です。T君の友人とも話をするようになりましたし、バイトが終わればプレイヤーとして彼らと遊んだり色んな話をしたりします。最近ではバイトの先輩方とプレイヤーを交じえてボウリングにも行きました。とにかく、バイトをしてまた新しい視野が広がったと思います。

皆さんもアルバイターとして違った方面からゲームとつきあうのもいいかもしれませんよ。あ、それから私のバイトしている所は大阪ヤングプラザジャンボなので、来て下さいねー(あいかわらず女性客が少ないのを実感した…)。

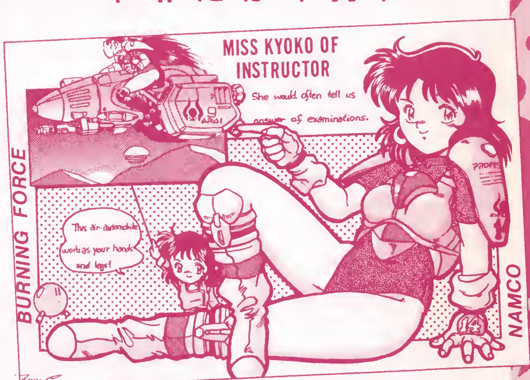
そうそう、もう1つ。

ゲームセンターでバイトをする、と親に言った時、「あかんあかん! あんなガラ悪いとこ」と言われてしまいました。結局説得したのですが、大人の持つゲーセンへのイメージを実感しました。最近新しい見方をする人も出ているとはいえ、我々はそれが多くの人々にあてはまっているような気分になって自己満足的になってなかったでしょうか?

それに、暗い・不良のたまり場といった以前のイメージとはまた違った悪いイメージがあるのも確かだと思います。例えば、小中学生がお金を湯水のように使うのを見ればいい感じはしないし…。したがって、現状に甘んじる事なくさらにゲームセンターのよい所を世間にアピールし、悪い所を客観的に分析し、改善し続ける事が我々のするべき事ではないかと思ったのです。

(大阪府 阿部陽太郎君)

★いい事いうなあ…これはゲーメストにも言える事だよね。寝屋川ジャンボといえば新ピンボールが100円3Pで音もでかくて感動したなぁ。



↑(神奈川県 佐々木無宇君)★実は最古参の投稿者じゃないかな?

大芸道

★毎月の題字を募集してるぞー。君の力強いヤツを大芸道まで送ってくれい。バックに使わしてもらったイラストは埼玉県　トピオ君㊫だ。



←（北海道　大亜門君㊫）★ひとコマ目でいきなり笑えるのがすごい。



ゲーマーの日常
（秋田県　CDがない男君）

ゲーマーの日常
（埼玉県　近藤勇君）

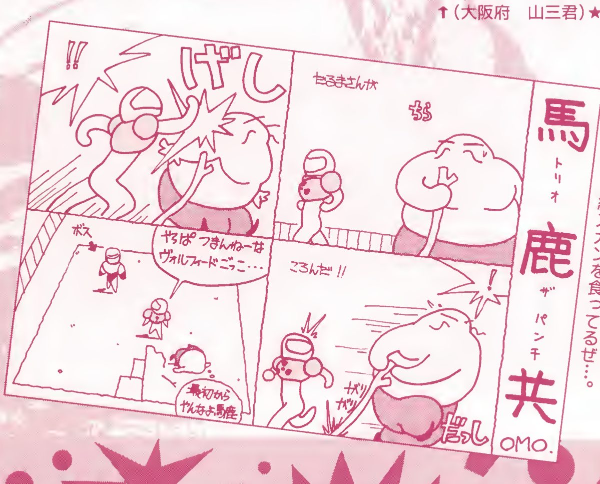




↑（北海道　ちょっぱあ卍君）★担当者がわけわからんのにはたして読者にわかるんだろか。



↑（大阪府　山三君）★うううう…。



←（石川県　ちえるビー君）★B．フォースファンから総スカンを食ってるぜ…。

あったらいいな、こんなゲーム（よくねーよ）

バーニング・ホース

全国のゲーマーよ！　今の体感ゲームに、不満はないかァー？　車、ヘリ、戦闘機…マンネリ化もええとこや。これではアカン！　そこで登場した

バーニング・ホース
（別名　燃えろ！　草競馬）

こいつはスゴイぜ。

このゲーム、なんと馬型の筐体でプレイするんだァ!!乗り心地や肌ざわりは本物そっくり、落馬防止ベルトも付いている。鞍（くら）、あぶみ、拍車、手綱、くつわ、尻叩き用のイバラのムチもちゃんと揃っているのだ。

「馬」の正面には大きなモニター。通信付きだから、なんと最高8頭までの馬型筐体をずらりと横に並べられるのだ。大きなゲーセンなら観客席をもうける事もできる。ビール売りのバイトやハズレ馬券の紙ふぶきも付いてるぞ！

毛並みの良さは天下一品

さぁ、まずは乗馬！　恥ずかしがるなッ。周りも笑うなッ。メリーゴーラウンドとは違うんだから！（でもないか…）

コイン投入と同時に「ヒヒ～ン」と馬がリアルにいななく。まずは競馬場までひとっ走りだ。拍車を蹴ってスタート！　リズムをとって軽快にギャロップ、ギャロップ。ムチでたたくと「ウッ」とうなって馬がジャンプするぞ。手綱で方向を指示し、上手にブレーキをかけよう。1ステージごとに3本与えられるニンジンをタイミングよく使えば、馬は猛ダッシュするぞ！

競馬場についたらどのレースに出るか決め、スタートに備えよう。この頃から、筐体の周りの連中が騒ぎだす。どいつに賭けようか迷ってるのだ。君に賭けてくれた奴らの為にも、男ならここは絶対勝たねばならぬ。

♪ドミ　ソッソソソ
ミッミミミ　ドミド　ソ～
ファンファーレが鳴り響き、スタート！　BGMは草競馬のアレンジバージョン。走れ！　走れ！　障害物を飛びこえろ！　見事、上位に入賞すれば多額の賞金も出るぞ！

レースが進むにつれ、続々と強者が登場！　パトリシア号は、なんと8人を積んだ馬車で登場。形勢不利と見るや、次々と野郎共がとび出してきて邪魔をするぞ！　ユニコーン号のツノ攻撃、ペガサス号の飛翔攻撃もいやらしい。しかし、くじけるな！　のうてん賞は、すぐそこだ！

㊟このゲームは、ぢ民党、ぢ上げ屋などぢの方がやると病状が悪化する事があります。

（兵庫県　竹本淳一君）

★「チェイスΩ教」なんていうグレイトなパロゲーもきてたのだが、あまりにデンジャラスなのと㋘読者への麻原〇晃の知名度を考えて没ってしまったのだ。

誰もが一度は通る道

音声合成ゲーマー度

(何だそりゃ)

チェック!!

①ゲームをしていてミサイルを取ると自分で「ミッソー」と言ってしまう

②タメうちの時は必ず「波動拳」or「ぬぬぬ〰〰でりゃ」と言う

③何の脈絡もなく「ラバカーップ!」と叫んだ事がある

④「ハリアップ!」と叫びながら自転車等を運転した事がある

⑤見知らぬ場所で「ファット イズディスプレイス?」が口をついて出て、おまけに流し目をくれた事がある

⑥「マップ表示」と言いつつ辞書等を手にとった事がある

⑦恥ずかしながら「〇〇、勝っちゃったあ♡」とか「勝負はこれからよ」とかのたまった記憶がある(よく思い起こすよーに)

⑧ミソ汁をのみほして「ミッソーチェンバーイズエンプティ」とゆーた事がある

⑨待ち合わせの友人に、「来てくれたのね、うれしい。好きよアポロン」と迫った事がある

⑩疲れた時は「ビーケアフル、オンリーアヒュウ リメイニングシールズ!」(ご、強引)

0〜3の人:まぁ、普通のゲーマーでしょう。

4〜6の人:もう後戻りはできない!このまま究極のバカを目指して突き進めぇぇぇ!

7〜9の人:貴方こそ真の音声合成ゲーマーです!さぁ、ゲーム会社に行って基板に埋め込んでもらおう!!

10の人:この**大ウソつき!** そんなヤツがいるか!(でも いたらどーしよー…)

(大阪府 月影夜牙君)

★む、無意識に言ってるのがコワイ!!

✣レゲーの魂✣

4月号での魂の呼びかけに反応が…だがしかし!?



↑(宮城県 饂棒むかゐ君)★スタート地点すぐ下のお金がとりにくいんだ、これが。

それでも君は来るのか!?

✣タイムギャルは今も現役で頑張っている。はじめに断っておくが、その地は東京からは非常に遠い。丸1日、新幹線を使っても9時間はかかる。

そこは**島根県。**

山陰、益田駅で汽車を降り、久城方面行きのバスに乗って日赤前にて下車すれば、その前に建つサンプラザマルシン3Fゲームコーナーで彼女に会う事ができる。ちなみにヤマトもあるぞ。木曜は定休日だ。

市役所方向のキヌヤショッピングセンター3FにはASOやラビオレプス等があるぞ(火曜は定休日)。情報は3/5現在です。ところでどこかにスカイキッドは置いてないだろうか?

p.s. 栩木のzunちゃんお元気ですか。私は留年しちまった。

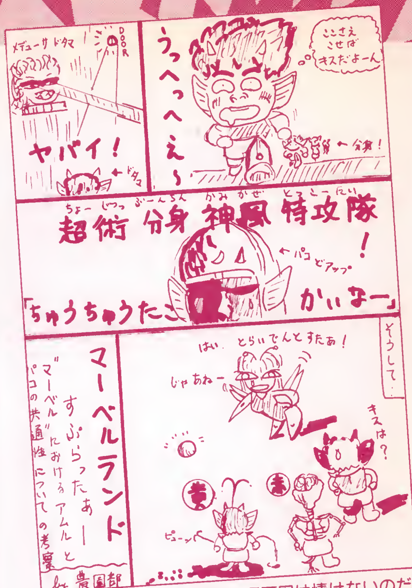
(京都市 てなーの肉丸君)

★OLDゲーム情報はこーいう風に正確にね。しかし4月号のタイムギャル捜査隊長君島根まで行くのかねぇ。

✣チェルノブ…それは謎のゲームである。あの主人公の後ろ向いて走る姿、死んだ時の「ボヨヨ〜ン」という音、2面のヘルメットをかぶった恐竜、どれをとってもなさけない。テトリスといい、どうしてソ連に関するゲームは面白い。でも、その面白さは一部のゲーマーしか知らない。だれかチェルノブのある所おしえて!あのなさけない姿をもう一度見たい。

(滋賀県 ISP・TOKIMO君)

★安心しなさい、先日デコの人に「チェルノブ2よろしく」と言っといたから。あそこなら、きっとやってくれる。私は信じてる。



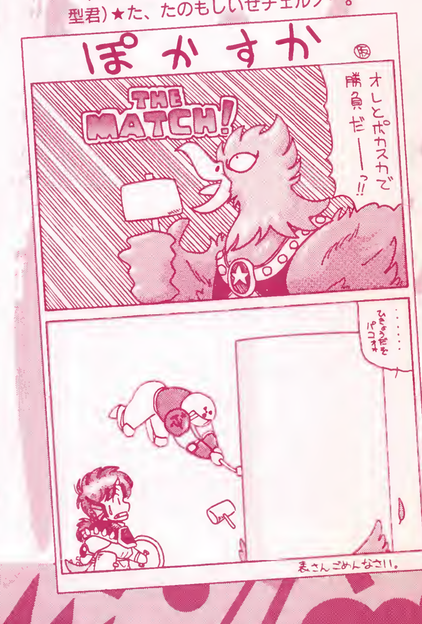
↑(大阪府 湯浅賢二君)★正面図は情けないのだ。



↑(埼玉県 芸銭小僧MKーII君)

★ボクトツとしたパコ君がよい。

↓(神奈川県 き、気合が…90歳阪神万歳4型君)★た、たのもしいぜチェルノ…。



第3回カラーテレカ デザインコンテスト応募要項っ!!!

てなわけで今回もやるのだカラーイラストコンテスト。49ページからのイラスト特集の中から、「こっこれだ―――っ」とゆうイラストを投票してもらって、上位3デザインをテレカにしちゃおうじゃない!!という企画なのだよ。16ページのアンケートハガキを見るのだっ!! 左の方には**これをテレカに**とゆーイラストのエントリーナンバーを、右には**味がありやがるぜ!!**というイラストのエントリーナンバーを書いて切手を貼って郵便局へダアァッシュ!!

投票してくれた方全員の中から30名にデザインされたNEWテレカを、10名にゲーメストバインダーをプレゼントだっ。締切は、5月31日必着。さーこい!



↑(メトロシティ フェニックス大佐)★人間とは、哀しいまでに己れの為に生きるもの…(哭きの竜・談)

↓(千葉県 渡辺浩介君)★それにしてもファイナルファイトねたが多かった、ううむ…。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

●セガ・システム16Bフラッシュポイント、忍、システム24Sスピリッツ、ホッピングマッピー、源平のロム等ボードいろいろあります。交換・買い取りもしたいのでW葉書で希望価格を知らせて下さい。高画質モニターも探してます。（〒753 山口市宮野下住吉2990 鹿野雄二）

●置き場がないので基板10〜20枚売ります。詳しくはW〒にて…そちらの筐体や基板も書いてもらえると嬉しいです。（〒094 北海道紋別市北浜町2丁目7-26 秦野 崇）

●ゲーメストNo.1、4〜41を買って下さい。まとめての方優先。価格応談、ゲームボーイorPCエンジンとの交換も可です。高くor多く買って下さる方には泣く子もだまるPIII豆本2冊差し上げます。とりあえずW葉書待ってます！（〒260 千葉市真砂3-17-4-409 稲垣謙）

●X68PRO+CRT+ソフト7本をできるだけ安くゆずります。W葉書で。（〒722 広島県尾道市土堂1丁目8-10 年恵稔記）

●VHSビデオ源平討魔伝、パワードリフト、サンダークロス各千内以上で。カプコンシンドローム3千円、ダライアスII千九百円で。まとめてなら多少引きます。希望額を書いて62円切手同封で。（〒989-24 宮城県岩沼市押分字孫助原17-3 安藤友喜）

●PCエンジン+ソフト3、4本を1万円位で！基板との交換も可（PII、PIII大歓迎）。また、ナムコのポスター（ワルキューレがベスト）を安価でゆずって下さい。（〒509-51 岐阜県土岐市泉中窯町2-80-2 高橋良輔）

●PCエンジンSG（新同）+バトルエース+Rタイプを2.9万円で売ります。送料そちらもち。早い者勝ち、W〒で。（〒191 東京都日野市栄町3-11-4 古沢大輔）

●怒号層圏パネルハーネス付5千円、PCエンジンにソフト5本をつけて1万円で。MD+ソフトとの交換も希望します。Wハガキで。（〒145 東京都大田区南千束3-7-11 赤堀和義）

●SR麻雀PIIパネルハーネス付きを1万2千円、RGB21ピンモニターを2万3千円、K-C[C]タイプを1.4万円で譲ります。送料込み、W葉書で。（〒431-04 静岡県湖西市鷲津2682-4 藤 伸保）

買います

●ナムコシステムII、アイレムM72、華の舞、麻雀ファンクラブ、セガ16Bロム、アレックスキッド、ダイナマイトダックス、戦斧など安くゆずって下さい。まずは葉書で。（〒612 京都市伏見区加賀屋町731ノーブルハイツ21号 山田あゆみ）

●セガ3輪サンちゃんのPCボード、ワルキューレのポスター高額にて買います。（〒167 東京都杉並区上井草2-26-9 秋山和徳）

●ゲーメストNo.15〜36を売って下さい。多少の汚れ可、切り抜き不可。送込みの希望価格を書いて、まずW〒で。（〒796-01 愛媛県八幡浜市日工町中当 二宮正志）

●PCエンジン用CDロム+インターフェース+できればソフトを安価で譲って下さい。多少の傷・汚れはOK。安くしてくれる方にはナムコ'90カレンダーを差し上げます。W葉書で連絡を。（〒907 沖縄県石垣市登野城94-2 伊藤 茂）

●Mr.ヘリのROMキットを1.2万円、又はPCBを4万円で売って下さい。送料こちらもち。まずは〒で。（〒132 東京都江戸川区平井7-34-31 神田秀樹）

●ワルキューレに関する物を何でもゆずって下さい。（〒229 神奈川県相模原市上溝597-23 遠藤 薫）

交換・その他

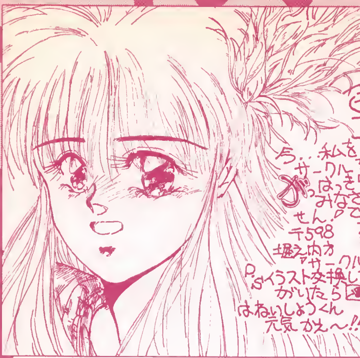
●テトリスの基板ハーネス無をあなたのPCエンジン+CDロムと交換して下さい。まずはW葉書で。（〒922 石川県加賀市大聖寺荻生町5-14 中谷雄二）

●パックランド、沙羅曼蛇、グラI他（低価格基板も有）を同等以上の基板と交換します。一定期間や、複数等の交換も可。まずはW葉書を。（〒928 石川県輪島市山岸町7-34-1 本谷 茂）

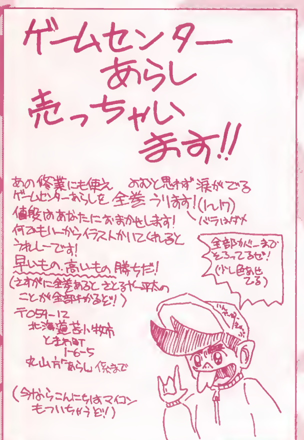
●私のPCエンジン+天の声2+AVブースター+源平等ソフト5本とあなたのメガドラ+できればソフトを交換して下さい。連絡はWハガキで。（〒033 青森県三沢市桜町3丁目6-30 高嶋龍二）

●昔ナムコファンだったけど、今はナムコファンをやめかけている僕と文通しませんか？（〒042 北海道函館市西旭岡町2-3-8 山田真也）

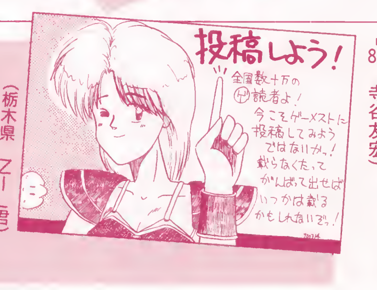
●自宅でACゲームを遊びたいと思う高校1年ですが、初心者の私を文通で指導してくれる方を探しています。年齢、性別は問いません。電話番号を書いて葉書で連絡下さい。（〒581 大阪府八尾市二俣2-82 寺谷友宏）











（栃木県 ZーL君）

あて先
〒101
東京都千代田区内神田
1-15-15 柴田ビル

新声社
ゲーメストアイランド係

ギャルズアイランド増刊号発売御礼 読者様 テレカ用

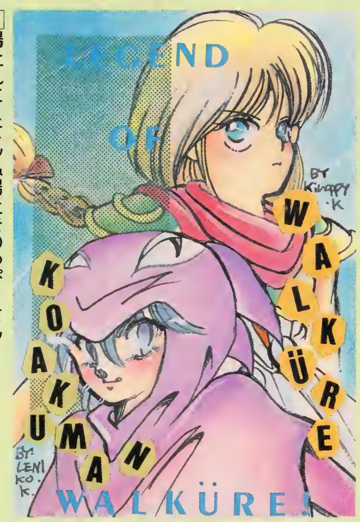
カラーイラスト大特集だっ!!



1 こーいち君



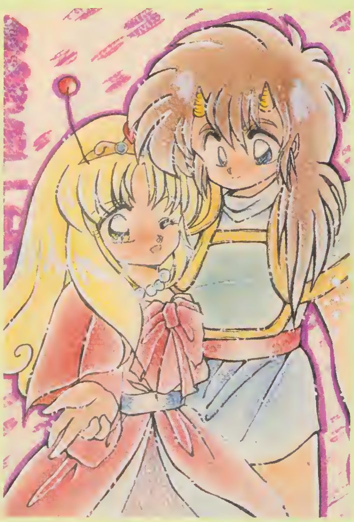
2 LINDA君



3 鴻上れにこさん&鴻上きのっぴーさん



4 菊地いかちよさん



5 七瀬将斗さん



6 らんす君

自分の描いたイラストがテレカになることを夢見て数多くの猛者達が集い、その多くが散っていった恐るべきカラーイラスト特集が三たびやって来る。

というわけで、今回は前回より3割増しの70点ものイラストをここに発表!!とは言え、今回も競争率が非常に高く、増ページもむなしく、あまり載せられませんでした。

しかし、前回同様に、今回載せられなかった君のイラストは号を追ってバンバン紹介していくつもりなので、君の作品が日の目を見る日は近いよ。

◆このイラストをカラーテレカにしてほしい、と投票してくれる皆さん、応募要項はアイランドにありますよ――。47頁をみてね。



12 聖姫君



9 さいばぁ☆りおん君



8 わたせ遊子さん





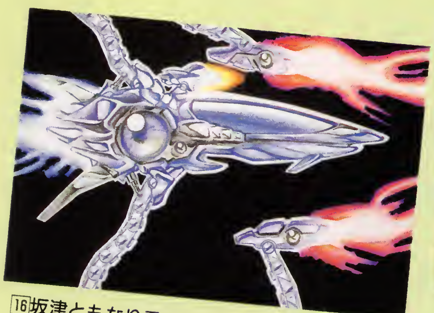
10 ZIG君



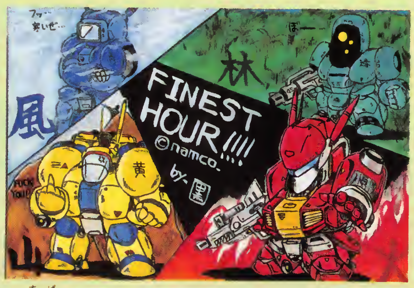
7 ぷれえりいどっぐ君



13 J・キッコードー君



16 坂津ともなり君



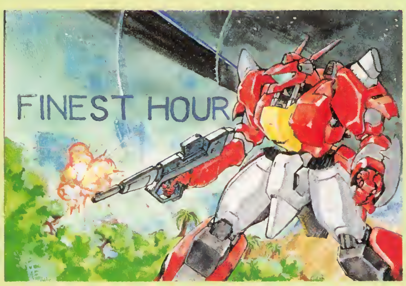
11 黒相達哉君



15 らいとういんど君



14 LUFEEA=CAT君



20 竹田尚幸君



17 加藤浩伸君



18 單気筒君



19 N西K紀君



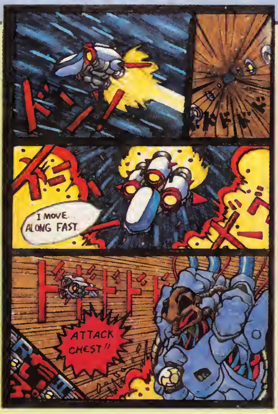
22 竹井由佳さん



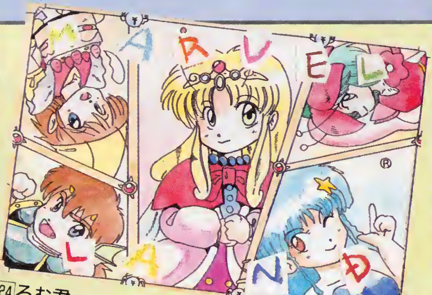
21 妙島不動明王浩文君



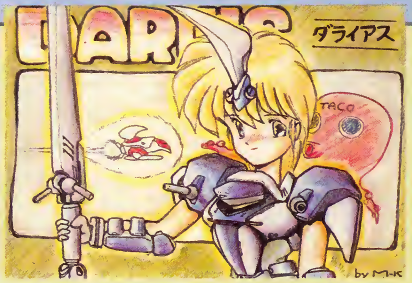
28 河合 健君



26 草野裕郎君



24 ろむ君



23 清原正英君



30 出多椅之君



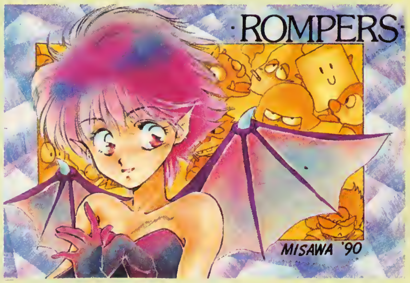
29 洸☆祐亜君



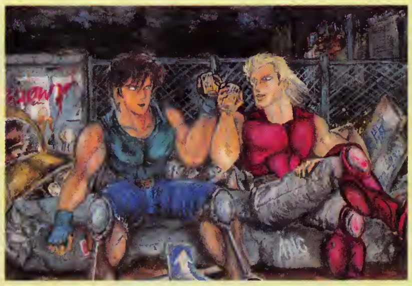
27 香山慎一君



25 平 景次郎君



34 みさわぽこさん



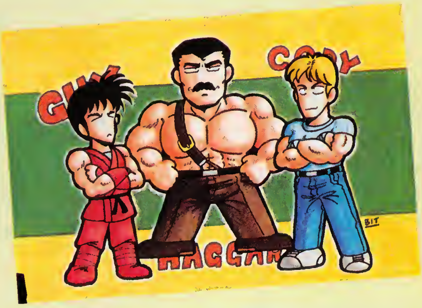
33 ANC君



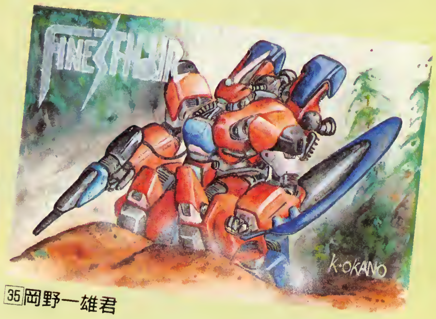
32 川村真理さん



31 青野六剛君



36 BIT君



35 岡野一雄君





37 甘味屋ろお子さん



38 SDどんと・すとっぷさん





45 迎夢"88SR欲しいっ!"達人さん



40 しーあーるC君



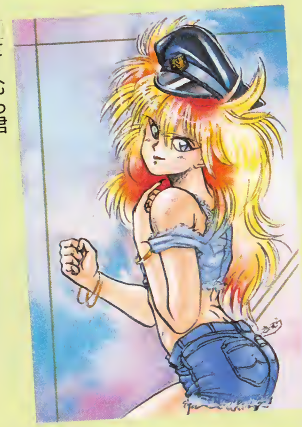
39 オルガスム佃煮君



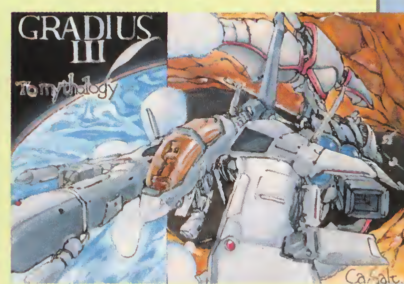
49 ドーベルマン刑事を君



48 秋山 燕君



47 さーむら君



41 CaSalt君



53 放浪者君



52 TOMARI君



51 田中健史君



42 松尾洋一君



43 MAZINMAN君



55 ぴーこっく君



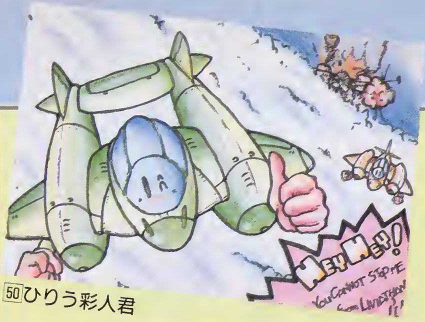
54 洸☆祐亜君



44 ういろーぱー君



46 無所属 新君



50 ひりゅう彩人君



58 ぱすてるとらっど君

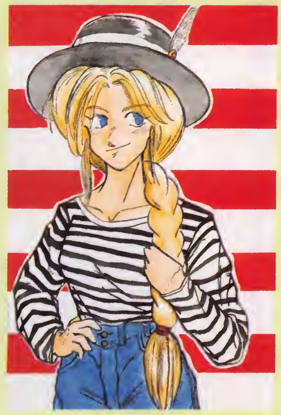

57 ちょっぱあ卍君


56 ラジ関11Fの原田将司君



59 ＩＬＬＵＳＩＯＮ君


63 唐雪君


62 "ＭＩＺ" みずほさん


60 ハートインテンプルＺＤＮ藤原景清君



61 あかはねとしひろ君



66 POPTION君



67 ＰＯｐＯｆｆ君


65 高崎吏生さん



64 桑田鴨志郎君





70 如月詠泉君



69 高清水水晶君



68 "ゆうくん" いくこさん

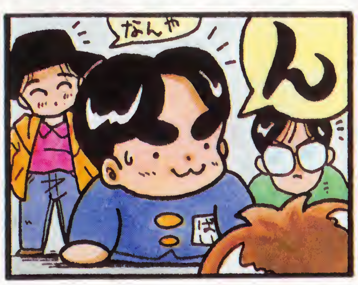
感謝DAY〈2〉

春のうららの幕張メッセ♬
日本一大きいショールーム、
ン感謝DAYを開いたのだ！
ム、ゲーム。
ジャンルにもかかわらずすべて集合。
この熱気を君にも感じ取ってほしい。









ものすごい人の数

どーん



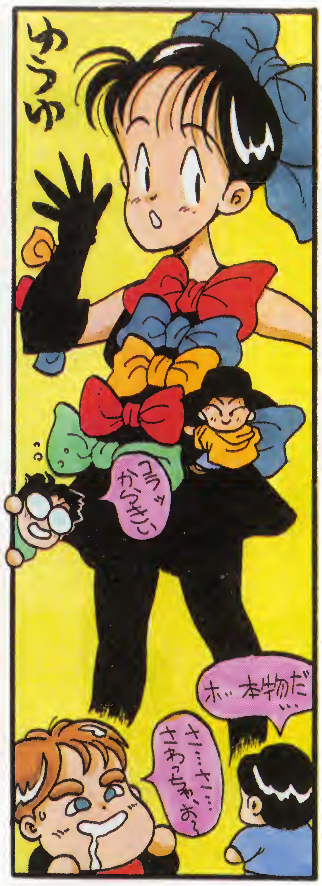
入ってみると

というわけで、私バイオと有田、あくあの3人で行くことになりました。
さて、どんなゲームが私たちを待っていたのでしょうか。
いざ会場へ……。

3月25日、幕張メッセ・イベントホールでタイトーファン感謝DAYが開かれたのだ！

ゆうゆだっ！





○×クイズもありました。
でも難問珍問のため、あっけなく3回戦で負けてしまった……。



ブース紹介



CPゾーンと呼ばれるこのエリアには、タイトーが作ったファミコン、メガドライブ、PCエンジン、ゲームボーイのゲームがずらりと並んでいて自由にプレイできるようになっていました。

タイトーファン

イラスト―みきりん
構成―バイオ



とうとう2回目、
ぽかぽか暖かいある日、あの
幕張メッセでタイトーがファ
ゲーム、ゲー
タイトーのニューゲームがどんな
熱い、熱すぎる。焼けて爆発してしまうぜ。

ゲームセンターあらしかっ!?





実はこれ、2代目あらしをさがすために作られた物なのです（ウソ）。置かれていたゲームは影の伝説と中華大仙でした。
さすがにボタンをコスッている人はいませんでしたね。

なんだこの行列は…



実はこの行列は迷路に入るのを待っている人達なのであった。迷路の中には5つの館があって、すべてをクリアすると景品がもらえるようになっていました。

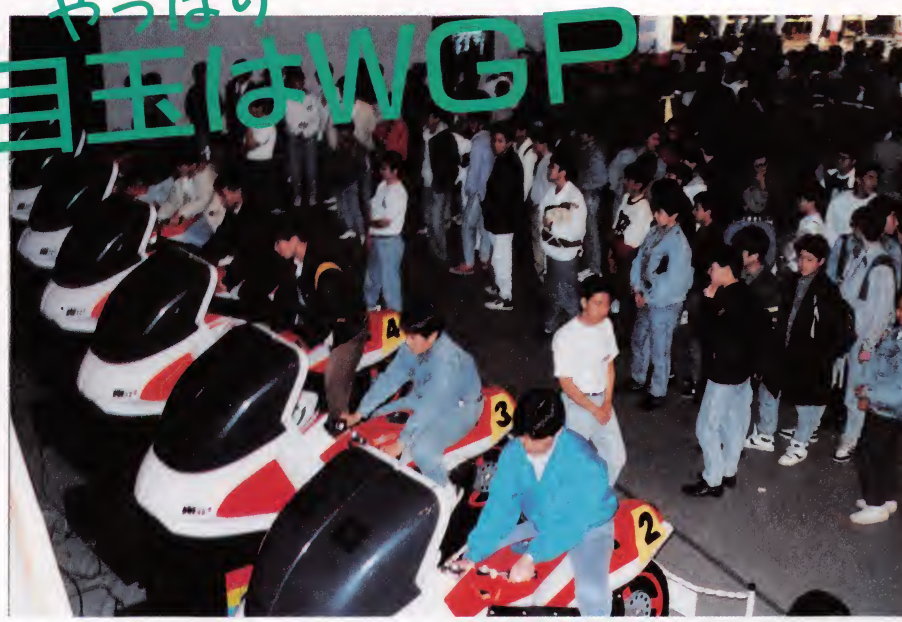
ちょっと一休み



ボキュも食べた〜い。フン、私のタイプじゃないわ…一同（悪うござんしたね）。



やっぱり 目玉はWGP



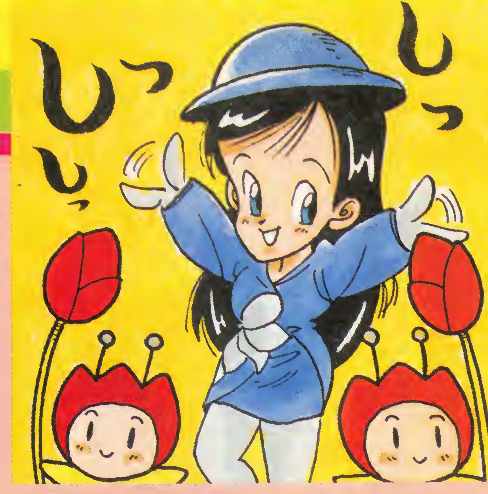
他にダライアスI、II
ニンジャウオーリアーズ
オペレーションサンダーボルト
などが有りました。



今回はズンタタではなく、その妹分に当たるズンチャチャがライブをしてくれました。

タイトーに感謝・感謝

一つのメーカーが単独で催し物を開き、それに対してプレイヤー側も十分に応えたということで、今回のタイトーファン感謝DAYは大成功だったと言えるでしょう。
ファンを大切に思ってくれているタイトーさんに感謝。



取材許可証(?)を持ってなかったが、ずるさんの必死の説得と気合で何とか抜けたのだった。やはり実生活というゲームまではパターン化することはできない（何をエラソーに)。

衝撃!!

「花の万博」におけるナムコの野望
その真相と可能性を探る

恐るベレ

ショック



これが会場の外観です。

はっなはっく、はっなはっく、うれし〜な〜、というわけで大阪・鶴見緑地で「国際花と緑の博覧会」が開催されて約1カ月になります。もう行ったよって人や㊣の人は知ってると思うけど、この花博にはなんとナムコがパビリオンを出してます。大きく分けると4つの施設に分かれていて、それぞれ観客参加指向の未来型遊園地を目指す「ハイパーエンターテインメント構想」に基づいております(カタいよ〜、文が…などと考えつつも唐突に紹介は始まるのだった)。

○アクティブシミュレータ
「ギャラクシアン3」

簡単に言えば、ポリゴナイザーを駆使した3Dシューティングです。プレイヤーは2人1組で円形状に並んだシートに座り、最新鋭重戦闘艇「ドラグーン」の砲撃手「ガンナー」となって、エイリアンの究極惑星兵器「キャノンシード」を撃破するという設定になってます。で、実際にやることはというと、照準を合わせてレーザーを撃つという単純にして明快なものですが、今までの常識を打ち破る大きな特徴がいくつかあります。それは、28人同時プレイ、360°マルチスクリーン、そして超体感フロアです。

いざ発進!!とゲームが始まると隕石や敵機が大挙して飛来します。それをガンガン攻撃すればいいんだけど、とにかく速い、速い。撃ち落とすのは容易じゃないぞ（特に敵機)。その間プレイヤーたちの鼓膜はもうギュンギュン、グワングワンってな感じで振動し、眼球はグリングリン回りっぱなしです(実際に回転はしてないと思いますが、フロアの揺れと映像の相乗効果により、本当に上昇、下降、旋回しているような錯覚にとらわれます。これはマジで凄い!!)。後半では「キャノンシード」の地表（と思う）からガコンと柱が突き出したり、堅〜いレーザー砲台（と思った←度々すみません）が多数出現したりして、さすがナムコ!と思わせる、変化に富んだ展開が楽しめます。その堅い砲台に自分のも含めて4つぐらい照準が集まって撃ち込んでいる時などは（もちろん各自照準の色・形が違う)、やっぱり協力って大切だよな〜、としみじみとした気分になり思わず涙が……なワケはないけど、この辺りは通信をうまく使ってるなと思いました。

見事キャノンシードを破壊するとミッションコンプリートとなり、スコアに応じて階級章のようなものが(ゲームの中で)もらえます。ちなみに私は最高のAでした（いるんだ〜、すぐ自慢したがる奴)。

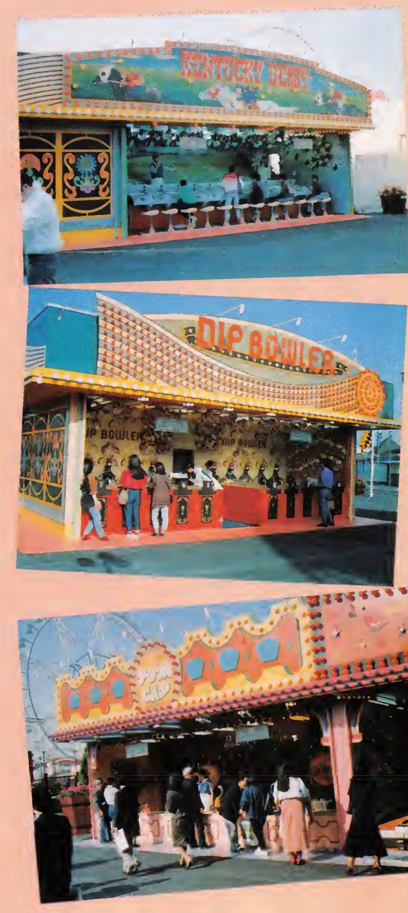
言い忘れましたが、一応ライフゲージがありますがあまり気にしなくてもいいと思います（というより気にしてる暇などない)。

○スーパーゲームライド
「ドルアーガの塔」

ハナハク王国の北西に屹立する



見ての通りギャラ³のコンパニオンさんの衣装です。



ダウンタウンのカーニバルゲームの数々（といっても3つしか載せられなかったが)。



う〜ん壮観だ（写真ではわかりづらい?)。



これが中央ゲートです。

ゲーム・レポート・レポート

上の物体は一体……?ちなみにこの右側にサイバーステーションがあります。





ここに君のスコアを連ねることができるか(けっこうデカかった)。



このクオックスがきてる。



「ドルアーガの塔」全景。

「ドルアーガの塔」。その頂には時折クオックスが現れては天高く咆哮する。俺は腰に据えた剣を一瞥すると、生きて戻った者は1人もないというその塔へと歩を進めた……おなじみのドルアーガですが、ハッキリ言ってこの建物はもの凄くインパクトがあります。頂上ではクオックスが雄叫びを上げ(実は風船、しかしこの声は、人の声みたいで一聴の価値あり?)、雰囲気を盛り上げています。この「ドルアーガの塔」は、ゲームとダークライドが合体しビデオゲームの世界を実体験できる史上初の「ゲームライド」(パンフより引用)で、わかりやすく言うと、遊園地によくある数人1組で乗物(ライド)に乗って建物の中を1周するアレに光線銃が付いて、スコアという概念が加味されたものです。皆さんも知っての通り、プレイヤー(乗客)はギルとなって、カイを救出すればいいんですが、ビデオゲームのドルアーガとは少々勝手が違います。具体的な遊び方は15ルーム、19ブロックに分けられた施設内を4人乗りのライドに乗って、剣の形をした光線銃でモンスターに付いた標的を撃ち抜くというものので、ドラゴン、ドルアーガとの勝敗やスコアなどの条件によって3種類のエンディングがあります。あと、モンスターの倒し方によって7つのアイテムが取れるそうですが全部出すのはかなり難しそうです。私がやった時は、アイテムは1つも取れずに(単にヘタなだけという説もある)、後半は真っ暗だった(単にドラゴンに負けて長々と回廊を引きずられてただけという説もある)ので調整中だったのでしょう、うん、そうに違いない(いるんだよ、自分がヘタなのを認めたがらない奴が)。

また言い忘れたけど塔の外壁にベスト5のスコアが出ます。腕に自信のある人はぜひ行ってみよう。

○サイバーステーション

という何やら凄い名前が付いてますけど、実は単なるゲーセンです、と言っちゃったら身も蓋もないけど、花博に出展されるぐらいだから、そんじょそこらのゲーセンとはちと違う。

入ってまず驚くのが鈴鹿GPとファイナルラップが8台(以上かも)ずつ環状に並んでいることでしょう。しかも観戦用モニターが別にあって、さらにねーちゃ…いや失礼、コンパニオンの実況解説付き。これを見るだけでもここに来る価値があると断言します。他に筐体もののゲームは、フォートラックス、ダラII(3画面)、モナコGPなど主だったのはみんなありました。あ、そうそう、今では珍しいヘビーウェイトチャンプも2台ありました。あとは、ナムコのものを中心にゲーム機やエレメカがずらりと並んでいます。必見のものとしては、ベラボーマン、妖怪道中記、ラビオ・レプス、スーパースプリントなんかがありました。そして、とどめがワギャン×5!!これだけ多いと正直言って異様な感じがしました。

とにかく、この「サイバーステーション」は"行き"です(入るだけならタダだしね)。が、多くのゲーマーの方々はここに莫大な時間と金銭を投じる可能性が高いのでその点は覚悟しておいて下さい。

○ダウンタウン

テレビなどで有名な、あのダウンタウンが花博にやって来る!!って違うの?あ、すいません。えっと、ダウン、タ、ウンと、パラパラ(辞書をめくる音)、あったあった、「下町、商店街」かぁ。だけど花博に商店街なんてあったかな…ぶぎゃっ!!…わ、わかりました、真面目にやります。

これは、ヨーロッパ各地に見られる移動遊園地「キルメス」のカーニバルゲームをモチーフにしたもので、全部で11施設あり、そのうち6施設がナムコ製です。「キルメス」と言ってもわからない人がいると思うので(実は私もそうだったりする)、私なりの表現を使うと、高級洋風出店という感じです。目立ったのはワニワニパニックが8台(!?)並んだやつで、その名も"ワニワニパニックランド"(うう…)。ルールは2人以上でプレイして最初に70点行った人は景品がもらえる、というものです。ですから景品がもらえる確率は2分の1から8分の1まで柔軟に変化するわけです。奥が深いなぁ(「……」)。

他には、フライパンに目玉焼きを投げ入れるのとか、酒ビンに栓をするもの(一種の射的)とかが印象に残ってます。歩き疲れたらジュースでも片手に気軽に立ち寄るといった感じの場所ですので、目の色変えてキャロットにワニワニやりこみに行ったりしないようにお願いします(別にいいけど)。

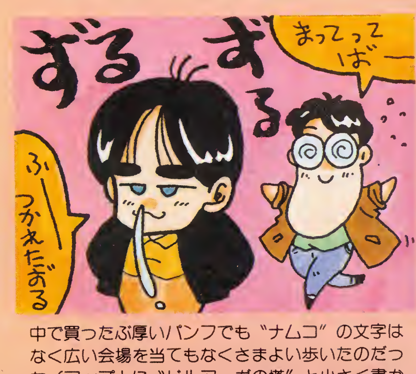
これがナムコパビリオンの全貌です。どうです?なかなか凄いでしょ。ゴールデンウィークも近いことだし、あるいは夏休みにでもナムコファンの人はもちろん、大阪の人ももちろん、北海道の人も沖縄の人も、中国の人もオーストラリアの人も、アメリカの……ノルウェーの人もエジプト……火星の人も海王星の人……ちょっとしつこかったですね。とにかくみんな花博へ行ってナムコパビリオンを見よう!!

P.S.オリオン大星雲やはくちょう座の君もぜひ来てくれよ!!

(しつこすぎるC・LAN)



ジャレコパビリオン「ぶたさん」です(ウソ)。



中で買ったぶ厚いパンフでも"ナムコ"の文字はなく広い会場を当てもなくさまよい歩いたのだった(マップ上に"ドルアーガの塔"と小さく書かれていたのに気付いたのは2時間後のことだった)。



さすが"花と緑"の万国博覧会である。



できたてのホヤホヤ、しかもリニアのサブウエイ。



カプコンパビリオン「ロストワールド」です(大ウソ)。

レポーターは私、
水島屋T.J.

オタヤン訪問記

あれから一年…と言えば…
そう、この人なくして
ゲーメストアイランドは
語れない



これです！
この笑顔がなけりゃあ
御旅屋さんじゃあ
ないぜ!!

それは雨がしんしんと降る3月の末のことであった。TM…「カラー2ページあいちゃったぁ。パズルゲームの特集でもしようかしら…」T・J…「有田さんたちと富山行ってきまぁす」TM…「あ～ら、それじゃオタヤンの取材よろしくね♡」T・J…「は!?」

それは急と言えばあまりに急過ぎて上を向いて歩いてしまいそうな、それは坂本九。とにかく超あわただしい中、それはそれはオバヤンのしたたかなる陰謀によって仕組まれた罠の企画が、進行の序曲をあらわし始めたのであった。

未知の地富山へ

ずる…「そう言えば八木っちってテトリスがうまいから女の子にもてるんだってねぇ。藤原の姉ちゃんが言ってたよぉ。当然、富山にも女子高生捕獲してあるんだろうねぇ」

T・J…「私は女の子にはとってもうといんですよぉ、ねぇ有田さん」

山河…「八木くぅん、若いよ、君ィィ」

皆にいじめられながら車にゆられること9時間、遂に、遂に来てしまいました。ウルウル、自然と涙も出てきてしまいますよ。これが！そう、そうなのです。私はこの富山の大自然の大地をしぃっかりとこの足で踏みしめていたのです。これから会う人物を目の前にして——。

もう胸はワックワク、心はドッキドキ、全身は血が沸き上がり、肉はケイレンを起こしてしまう始末。おぉっと、この高鳴る心をぶち壊すかのように山河氏が「オレンジハットっていうゲーセンで待ち合わせだって」のお言葉。ウォーンウォンウォン一刻も早くあの人に会いたいのに、そんなにテトリスは私を離してはくれないのか…（逆だって!?）。

上等じゃあねぇか、富山のゲーセンも俺が仕切ってやる、とはずる氏のお言葉、早速オレンジハットへと向かう一行であった。

あっオタヤンだ!!

山河…「おぉう!!これはグラディウスの海外バージョん、ネメシスじゃぁないかぁ!!」

ずる…「ウィニングラン鈴鹿が1台しかねぇ!!」

T・J…「ラバータイプの筐体に全部スピーカーが付いてるぅ。連射装置も標準装備イイイ～!!」

大和…「じゃ、とりあえず（ブロクシード、どこまで続くか共同作戦）開始しようか」

T・J・「おぅっ」

そしてゲームに熱中している我々を、しとやかに見つめる者が私の肩をポンと叩いた。

T・J…「オ、オ、オタヤさぁん!!」

㊗…「あんた誰?」

そ、そこまでクリスマスにコミケとぶつかってしまったことをうらんじょるんですかいっオタヤさん!!

まぁ、とにかく!!とうとう会えました!!一年の歳月は長かった。ちょっとお腹が出ていたオタヤさん、タイトル近くの写真のようにいつもの明る過ぎて、まるでラスベガスの夜の電光石火のような笑顔で我々を出迎えていてくれたのでぇす!!



グラサン(といってもGⅢじゃ…あぁ、ずるさんぶたないでぇ）をかける渋いJOEさん。

御旅屋氏とは?

さて、ここで一つ御旅屋さんとは何者か、と問う若きゲーメスト読者諸君に彼のプロフィールを紹介しよう。

本名、御旅屋　喜久。通称オタヤン。ゲーメスト創刊当時より本誌メインコーナー「ゲーメストアイランド」を担当（実はゲーメストの前身、VG2の同人誌においても読者からのお便りコーナーを担当しており、その道にかけてはベテラン中のベテランなのだ）。去年3月に慶応大学を卒業し、地元、富山の某銀行に就職。今もゲームを愛する心は変わらない花の23歳である。

車が怖い（楽しい!?）よぉ

朝になり、楽しい富山の一日が始まった。氏のターセルと山河氏のトレノ、そしてJOE山田氏の63年アコードの3台にそれぞれ乗り込み、高岡駅に向かう我々を待ち受けていたのは、ギブアップで一躍有名になった「ギャラクシーウォーズ」であった。



お寺をおまいりする一行。ドラゴンの清水を前に「飲んだら死ぬで」と言ったかどうかは定かではない。



とうとう作られてしまった…オタヤンの偉業をたたえるかのように光る「オタヤ通り」(もち、偶然ね)。



どこに行っても、私にゃテトリスッきゃない！　と、そこに現れる一つの影が…。



富山最初の目的地、ゲームセンター「オレンジハット」天井にたっくさんのポスターがはってあったんだよ！



オタヤ通りの一角にあった「オタヤの壁画」。「小町、こまっちゃう」「万葉のみやびさじゃのう」など富山の人にしか分からないようなものも……。



実は御旅屋さん家は床屋さんだったのです。私もカットしてもらえばよかったカナ？





そして昼メシをスシに決め、いざスシ屋まで行こうとしたところ、トレノが行方不明に!!

「じゃ、八木君、噂の400m直進爆裂コースに連れていってあげよう」の氏の一言により、これから起こることの重大さに気付いてないT・J・であった。

㊗…「これが150km加速だぁ！どうだい、しびれるGだろう」

T・J・…「うぉふ、こ、こいつぁ…」

㊗…「それじゃ次は君の番だよ、八木君」

T・J・…「うおぅ？」

☆！○□△を事も無げにさせる御旅屋さんに、車はアクセルを踏めば走り、ブレーキで止まる、ぐらいしか思っていない私。はっきり言って今、生きているのが不思議なくらいなのである。

T・J・…「ギアはこれでいいんですね、それじャ…いきますよ!!」

㊗…「…八木君、70km超えてるよ、そろそろブレーキを…」

T・J・…はいっ!!」

直後、頭をしこたまぶつける御旅屋氏をよそに、新鮮な感覚に快感を覚えてしまいそうなT・J・であっ

戦いすんで日が暮れて

アベックを横目に苦笑いをした海岸ぞいのドライブも無事終わり、いよいよ帰路へ向かう我々を顔では笑顔をよそおう御旅屋さん。「ゴールデンウィークに大阪で会いましょう!!」の合言葉を最後に、赤いトレノは富山を後にしました……。

さて、写真は当日の様子を文章では言い難い何かを表していいます。じっくりとおがみましょう。

ではまた会う日まで…御旅屋さん、お元気で!!SEE YOU LATER!!

（水島屋T.J.）



びしっ！と決まりました。しかし地元では公道120kmOKの走りをするんで怖いぞォ～。



ランチタイム。富山にきたらやっぱりスシですよ、スシ!!食うしか!!



オタヤンの部屋に居座った19人の若人たち。せ、狭い!!



めがねはステータスシンボル!?結局徹夜した私をよそにZの3乗たぁ許せんぞぉ!!



本邦初公開！栗さん修業する、の図。足組みながら朝を迎える彼にJOE氏もびっくり。



ふとんに寝るとあぶない性格に早変わりするオタヤン。ピースサインは元気印だ！



「トレノ、やっぱりいいなぁ…」写真中央下の若葉マークもチェックするオタヤン。



左より有やんのトレノ、JOE山やんのアコード、オタヤンのターセルの勇姿。

お待たせ！ はねたまごX情報

X68000でロードする日は近い！

INDUCE

インディウス





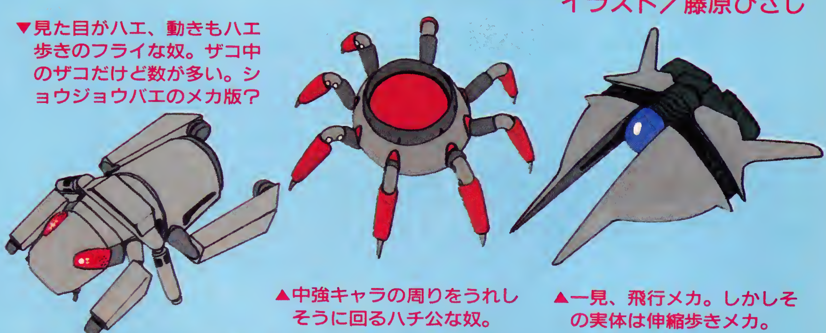
3月23日に、原作者の小林君と友人の佐藤君が編集部に来たゾ。未完成バージョンだけど実際「INDUCE」をPLAYした感想を聞いてみた。

小林君いわく「X68にありがちな派手なだけのゲームにいや気がさした人には最適なのではないか」とのことだった。確かに「INDUCE」には画面の派手さが無いけどそれとは違う魅力があるのかも知れないね。

さて次回は「INDUCE」の世界を、もう少し紹介する予定なので楽しみにしてね。

インディウス敵キャラ情報

イラスト／藤原ひさし



▼見た目がハエ、動きもハエ歩きのフライな奴。ザコ中のザコだけど数が多い。ショウジョウバエのメカ版？

▲中強キャラの周りをうれしそうに回るハチ公な奴。

▲一見、飛行メカ。しかしその実体は伸縮歩きメカ。

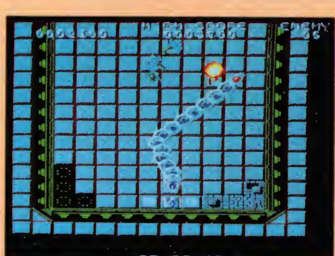
■インディウスの敵キャラはとにかく動きが、ユニーク。見た目と違う動きをするのはあたりまえで、中には自機の発射したヘビのエサにむらがって食べてしまう奴とか、飛行翼のような口をひくひくさせながらじりじり追ってくる不気味な奴とかが登場する。まさしくメカニックエイリアンといった印象だ。

先月号は変なイラスト説明でゴメンネ。おわびにキャラの一部をイラスト紹介するぞ。また、画面もボーナス面を発表するので見てほしい。この面は制限時間内なら、ボーナスとりまくりの、うれしい面だ。さて一番重要なゲームの進行度だけど8～9割位の出来だ。トリッキーな面が増えて、キャラの動きも前記の説明のように面白くなった。ノリのいい音楽に乗せてヘビを操作するわけだけれど、後半面は、キミ達の想像通り鬼のように難しい…が、しかし無敵のヘビをうまく使えば、とても簡単にクリアすることも可能だ。腕と頭をフルに使って最終面をめざしてほしい。

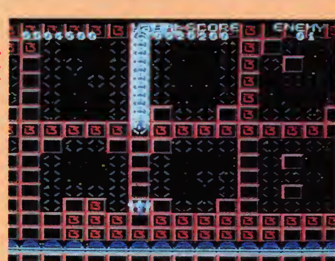
おまけの新情報をひとつね。「INDUCE」箱絵はゲーメストの表紙でおなじみの藤原君が描くことに決まった。上のキャラクターイラストも彼が描き起こしてくれたんだ。またひとつイメージが広がったかな？（みんく・いるか）

タイトルについてのアンケートにたくさんご応募いただきありがとう!!
●当選者は次の方に決まりました。おめでとう！ テレカ送ります。
◆静岡県 門名浩則君
◆北海道 市橋欣忠君
◆千葉県 村山尊夫君
◆京都府 P.N.はるべえ君
◆東京都 桜井 学君

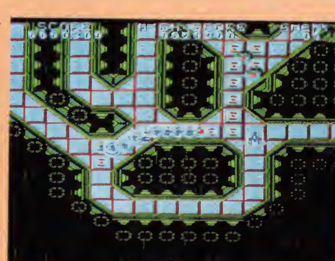




おさるはでない有名面！



これがボーナス面だよ。



ぜんじ師匠がはまってた面。


平成2年5月1日発行 第5巻第5号通巻45号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可
月刊ゲーメスト
5月号増刊
永久保存版
MONTHLY VIDEO GAME
MAGAZINE
GAMEST
No.45
1000yen
アーケードゲームの
女の子全集合!!
ギャルズ♡アイランド
GAL'S
ISLAND
絶賛発売中!!
定価1000円
売り切れ間近!
プレイヤーが選んだ
ビデオゲームギャル
歴代ベスト30
ゲームの
女性キャラを総チェック!
V.G.G.
フルリスト
フルカラー写真集
まーじゃん
GALS大図鑑
冨士弘インタビュー
ワルキューレ世界創世秘話?
読者イラスト特集
エンディング・名場面写真集
フィギュアコレクション
COMIC
By豊島ゆーさく
まーじゃんGAL
ベスト10
●銀河任侠伝・アリスのシミズセンセ登場
●雑君保プ・読者様バージョン増刊号
●DOHJINコーナー
●麻雀講座&投稿入門
●PII・PIIIのルーツ!セタ訪問記

SCITRON'S *new* RELEASES

G.S.M.1500 INFORMATION

G.S.M. 1500 SERIES

5/21発売ラインナップ　各￥1,500(税込)

(G.S.M.1500シリーズはCDのみ発売です)

GSM1500シリーズ・プレゼント
キャンペーン第2弾開始!
すべての1500シリーズについている
応募券を5枚集めて送ると、先着3000名
様にサイトロン特製CDインテリアスタンド
をプレゼント(詳しくは商品をご覧下さい)

PCCB-00026





マーベルランド/ナムコ

オリジナル完全収録に加え、カントリー風アレンジ、パレードによるメドレーアレンジを収録した豪華盤。マーベルランドの世界を思う存分楽しめるこの1枚!
特典:マーベルランド・キャラクター紹介、作曲者・開発者解説、特別企画「作曲者vsアレンジャー対談」、楽譜

〔予約特典〕マーベルランド・ワールドマップポスター
©1989 NAMCO LIMITED

PCCB-00027



空牙/データイースト

オリジナル完全収録に加え、データイースト・サウンドチームによる初のギター、ベース、ドラム生演奏一発録りアレンジバージョン収録。
特典:CDケースサイズ・カラーステッカー

PCCB-00028



ロッドランド/ジャレコ

未使用曲を含むオリジナル完全収録に加え、10分にも及ぶ組曲アレンジバージョン、オーケストレーションサウンドで登場!
特典:CDケースサイズ・カラーステッカー

サイトロン任天堂作品第3弾。
ファンタジーロールプレイングシミュレーションゲーム
「ファイアーエムブレム」の
フルアレンジサウンドトラック登場。
ゲームミュージックの魅力を
フルに活かした感動の巨編。



LD

マージャンギャルズグラフィティ電脳美少女図鑑 ベストコレクションNo.2



カラー/CLV/デジタルステレオ/60分
LD:PCLP-00040 ￥4,800(税抜)
ビデオのマージャンギャルズグラフィティVOL.3(ホームデータ特集)とVOL.4(ニチブツ特集)のカップリング盤LD
<収録作品>(ホームデータ)麻雀放浪記外伝/麻雀放浪記掟/麻雀ビタミンC/麻雀鹿鳴館/麻雀個人教授/麻雀女子プロレス・ギブアップ5秒前
(ニチブツ)トリプルウォーズ/ギャルの開花/ギャルの告白/麻雀Gメン'89/麻雀好きの懲りない面々

5.21 ON SALE



ファイアーエムブレム

GSM Nintendo 3

<収録曲>遥かなるアリティア/マルスの決意/戦線布告!!/反撃!!/決死の突撃/解放〜ウイニング・マーチ(歓喜)/選ばれし者たち/恐怖のしもべたち/メディウス(猛り狂うドラゴン)/英雄ロードマルス/人々の祈り/エンディング・オムニバス編(オリジナルバージョン)　(アレンジャー:MAX ALEX、高西　圭)
CD:PCCB-00029 ￥2,500(税込)￥2,427(税抜)
カセット:PCTB-00007 ￥2,500(税込)￥2,427(税抜)
特典:ファイアーエムブレム・オリジナルキャラクターピンナップ、楽譜、ファイアーエムブレム・ロゴステッカー
[予約特典]オリジナルB2カラーポスター

SCITRON INFORMATION

FM東京が運営するパソコン通信、音楽ネットワーク"FM-P NET"にサイトロンレーベルの「ゲームミュージックファクトリー」がついにスタート!FM-P NETは、全国に130ヶ所のアクセンスポイントを持つ超大型ネット。しかも音楽のデータをやりとりできる音楽専門ネットなのだ。もちろん将来的にはゲームミュージックのSEやBGMのデータの提供も始める予定だぞ!!この機会にぜひパソコン通信を始めよう!

FM-P NET入会案内

入会案内書ご希望の方は下記宛までハガキで申し込み下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
ポニーキャニオン映像制作事業部 サイトロンレーベル「FM-P NET」係

サイトロンテレホンインフォメーション 東京 03-236-4000
(毎月20日頃内容か変わります 電話番号は間違えないよう正確に!)

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
サイトロン・アンド・アート㈱ TEL 03-498-7273
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL 03-221-3151

SCITRON & ART INC.　PONY CANYON INC.　SCITRON

ゲーメスト読者サービス部

もう5月、きみはゴールデンウィークをどう過ごすつもりかな？サービス部からのオススメは、まずかっこいいゲーメストトレーナーを着てゲームセンターに行き、攻略ビデオを見て研究したスーパープレイでさりげなく周囲の目を集めてしまおう！

冨士弘オリジナルワルキューレグッズ

冨士弘ワルキューレテレカ3枚セットが、皆さんのおかげで残部少々となりました。

下敷も発売が遅れてしまったけど大人気で、作った甲斐があるという感じ。冨士先生のレターセットもヨロシクね。



■冨士弘のワルキューレ・レターセット（F－1）Ⓒ㈱ナムコ
●600円（税込み）送料2セットまで250円、3セット以上360円。



■冨士弘のワルキューレ・下じき（F－3）Ⓒ㈱ナムコ
●250円（税込み）送料1枚120円、2枚以上250円。



■冨士弘のワルキューレ・テレカ3枚セット（F－2）
●3500円（送料込み）Ⓒ㈱ナムコ

いつもドキドキ……

「もう送ったのにー」っていうキミ、ごめんなさい。

「はじめましてグッズ」の応募要項に、62円切手を同封してもらうのを忘れたドジな読者サービス部。もうビデオとCD、ゲーメスト3月号についている応募券を「はじめまして㊙グッズ係」まで送ってしまったキミ、ほんとーにごめんなさい。

送ってしまったキミは、㊙グッズがお手元に届いたときにでけっこうですから、「62円切手」を読者サービス部まで送って下さい。

「㊙グッズがもらえなかったよー」と泣いているキミー、せめてゲーメスト増刊号「ギャルズ♡アイランド」を買って、友達に「ウラヤマシー!!」と言わせてやって下さい。増刊号は5月19日までしか本屋さんに置いてないよ。

本屋さんで見当たらなかったら、ゲーメストのはがきで申し込んでちょーだい。

（商売じょうずなサービス部）



■オリジナルアニメビデオ「はじめまして♥」（V－37）※
発売中　5800円（税込）

なには何でも

トリプルウォーズはじめニチブツの最新作を収録した麻雀ビデオの決定版「マージャンギャルズグラフィティ」。

これを見ないで麻雀ゲームは語れない…　…ナンテ言っちゃって。ヨシヨシ。



■マージャンギャルズグラフィティVOL.4（V－39）※
●30分／2884円（税込）
発売中

おなじみ　ゲーメストオリジナルアイテム

今回推したいのがこのトレーナー。黒地にパープル、白抜きのロゴがえれーアバンギャルドなのだ。季節の変わり目に残りわずかなコイツをどうぞ。



■オリジナルトレーナー（W－1）白（W－2）黒
●1着3900円。送料600円。



■ゲーメストバインダー（B－1）
●1冊800円。送料1冊360円、2～4冊730円、それ以上は880円となります。



■雑君保父オリジナルテレカ（ZT-1）1枚千円

祝・増刊1号発売！ ギャルズ♡アイランドを買ろよーに

●うお／胃が痛いよー。と担当スタッフをうならせた増刊ギャルズ♡アイランドが、絶賛発売中だー。死者1名、重傷1名、水虫が再発した者1名という犠牲者を出したぐらい、担当者が丹精を込めて作りあげたものだから、みんな絶対に「ギャルズ♡アイランド」を買うよーに。

内容の方は、ゲームGALベスト30、読者からの投票により女の子キャラのベスト1が決定／いったい誰が1位を勝ち取ったのか？

女の子キャラのフルリスト、担当の者が普段使わない頭をフル回転させて、リストを作りあげたのだ。この苦労は、リストを作りあげたスタッフしかわからないぐらい大変なものだったんだ。

それから忘れてはならない、麻雀ギャルフルリスト、もうゲームといったら麻雀以外考えられない担当者に「もう麻雀なんて大嫌いだー。」と言わせたほどの苦心の作。

ゲームギャルに関しては、この本以上の物はないのだ。

買ってない人は、今すぐ本屋さんへレッツ・ゴー！



●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。

※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5	98420	金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部			料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔　—　—　〕			備考	
				受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5	98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部		
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円		
払込人住所氏名	※		
備考		受付局日附印	

ゲームビデオ

■マージャンギャルズグラフィティVOL.1（V-30）



ニチブツのももこ組、殺人事件をはじめとして、麻雀学園、クリニック、まーじゃんヒストリーなど。うーん満パイ。これで「ドキドキしなきゃ君おかしいよ!!」
●30分／2884円（税込み）

■マージャンギャルズグラフィティVOL.2（V-33）※



目玉はなんつってもPⅡ&PⅢでしょう。しょう子の必殺オープンリーチ一発ツモドラドラ攻撃は必見！　他に美女っ子学園、テレフォン麻雀、カメラ小僧を収録。
●30分／2884円（税込）

■ダライアスⅡ（V-38）※



あの美しい画像もそのままに、4通りのエンディングにすべてのボス、2P同時まで収録して好評発売中。プレイヤーはバイオ&はんたあ&N．O．
●45分／4944円

■源平討魔伝（V-15）



これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分／3667円（税込）

■テトリス（V-35）※



もう何も言わない、この悪魔の魅力と地獄の快楽を御家族でっ!!収録プレイはエキサイティングかつスリリング。復活から回転までテトリスのすべてがここにある。
●30分／3296円（税込）

■スーパーモナコGP／ターボアウトラン（V-34）※



モナコGPは海岸からの風にエキゾストノートが響く天下無敵の公道レース。ターボアウトランを同時収録して、こいつを見てからゲーセンに直行だ！
●60分／4944円（税込）

■マージャンギャルズグラフィティVOL.3（V-36）※



マイペースで売上げをのばすまーじゃんビデオ第3弾は放浪記「掟」、鹿鳴館、個人授業と盛りだくさんのホームデータ特集。いけないお兄ちゃんを許しておくれ（アホですな…）
●30分／2884円（税込）

■ウイニングラン（V-32）



さすがにウイニングラン。発売1ヵ月足らずで売上ベストテンに迫ろうという勢い。出足がすばらしい。ファンのもうひとおしで売上上位にあがることは確実。成長株。
●30分／3296円（税込み）

■パワードリフト（V-18）



ほとんどチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。
●30分／3667円（税込）

■ギャラクシーフォース（V-13）



最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説。
●30分／3667円（税込）

■アフターバーナー（V-1）



体感ゲームの中でも特に人気のたかいアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。
プレイヤー／YAM
●20分／3378円（税込）

■SEGAバイクスペシャル（V-2）



スーパーハングオン、ハングオンのユーロレーサー、エンデューロレーサー3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。
●20分／3378円（税込）

■SEGAスーパーゲーム6（V-3）



アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。
プレイヤー／SPREAMIS OL／REI
●60分／9476円（税込）

■沙羅曼蛇（V-4）



●20分／3378円（税込）

■A-JAX（V-5）



●20分／3378円（税込）

■R-TYPE（V-6）



●20分／3378円（税込）

■STREET FIGHTER（V-7）



●20分／3378円（税込）

■魔界村（V-8）



●20分／3378円（税込）

■グラディウスII～GOFERの野望（V-9）



88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。
●25分／3378円（税込）

■コナミシューティング・ベスト（V-10）



かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。
●60分／9476円（税込）

■ニンジャウォーリアーズ（V-11）



世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今蘇る。映画顔負けのエンディングの感動を、今だに味わっていない人にはゼヒ見てほしい!!
●20分／3378円（税込）

■レインボーアイランド（V-12）



●20分／3378円（税込）

■SEGA体感SPECIAL（V-14）



●60分／9476円（税込）

■パワードリフト&メガドライブ（V-19）



●60分／7540円（税込）

■サンダークロス（V-20）



●30分／3667円（税込）

■悪魔城ドラキュラ（V-21）



●30分／3667円（税込）

■コナミ・ベストセレクション（V-22）



●90分／9476円（税込）

■大魔界村（V-26）



●30分／3667円（税込）

■究極タイガー（V-28）



●45分／3605円（税込）

■タイトースーパーシューティング（V-29）



●90分／9476円（税込）

■SETAスペシャル（V-31）



今をときめくまあじゃんブームの仕掛人は誰だったのでしょうか。その答はこのビデオを見て下さい。
●29分／3914円 ※（税込）

※印はVHSのみ

バイオの今月の2押し

沙羅曼蛇 R-TYPE



今回は、昔発売されたゲームビデオの中で、敵の撃つ弾の数が特に多いシューティングゲームを2本紹介します。

まず1つ目は「沙羅曼蛇」です。このゲームの敵の撃ち返し弾の多さはまさに世界一です。そしてその発狂的な数の弾をうまくまとめて進んでいくビッグバイパーはまさに鬼神、その勇敢な姿に感動したプレイヤーは数多くいます。

次は「R-TYPE」です。こちらも敵の撃つ弾の数ではひけを取りません。というわけで勿論、ビデオ収録は2周目です。それも各面共にノーミスプレイと復活パターンが入っています。他誌でも攻略の参考にしたくらいですからその完成度の高さは分かっていただけると思います。

ぜひ見ていただきたいのは、2周目の7面後半の復活パターンです。これを見るためだけに買っても決して損はしないと思います。

これらを見ずしてゲームの歴史は語れませんよ。

レーザーディスク



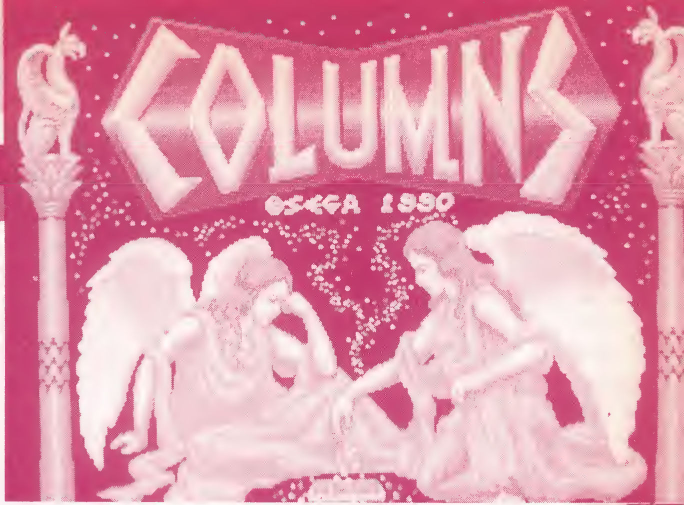
今月はこれ1本!!

スティルしようが、何度見ようが、美しい画像は永遠に君のもの。これは買いだ!!。

■マージャンギャルズグラフィティ（L-12）
●60分／4944円

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご諒承ください。
●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。



タイトル画面。ううむ、古代ローマ風。

噛めば噛むほど味が出る本格派スルメパズル登場／宝石山積み地獄に君は耐えられるか？

©セガ

コラムス

魔法石を使いこなせ!

パズルブームの中、流行の火付け役となったセガから、新たなパズルが発売されました。「コラムス」がそれです。

紀元前の地中海地方の海洋交易商人、古代フェニキア人が航海中の船上で遊んだと伝えられる宝石並べゲーム、これをイメージして作ったそうです。確かにブロックは宝石そのものだし、BGMも古代ローマ風の神秘的な音色で構成されています。

既に発売から1ヵ月余り経っているので、近くのゲームセンターで見かけた人も多いはず。なに？ もう燃えてるって？ そりゃ結構。

ルールは簡単！ 右脳刺激!?

4方向レバーとボタン1つで、フィールドの上から降って来る3つの宝石の塊（ピース）を操作します。

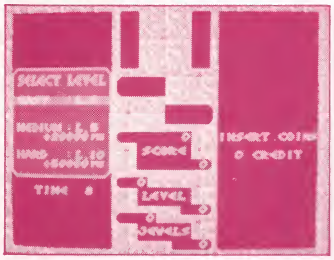
レバーは、テトリス同様、左右移動とピースの垂直落下に、ボタンはピース内の宝石を、1つ下に回転させるのに使います。

これらの操作で、同じ色の宝石を縦、横、斜めに3個以上並べるように上手に組んでいきます。3個以上並ぶと、その宝石は消えて、上にあった宝石は下に落ちます。

この時、上から落ちたことによりさらに3個以上の並びが出来る場合があります（いわゆる連鎖反応）。この連鎖反応こそがコラムスの最大の面白みで、フィールドに半分以上宝石が積み上がっていたのに、連鎖反応であれよあれよという間に消えて、ほとんど無くなってしまったなんてことも珍しくありません。意表を突いた攻撃で、やっている本人がびっくりしたりします。

これに味をしめると、もうコラムスから抜けられない、というわけです。

親切設計！ スタート レベル選択



スタートレベル選択。EASYから始めてみよう。

プレイヤーの腕に合わせて、3つのレベルから1つを選んでスタートすることが出来ます。

EASY

レベル0からスタートします。

同色の宝石が2個並んだ（「待ち」が出来た）とき、それをプレイヤーに知らせる演出（宝石が光る）が出ます。

初めての人はここからスタートして、目を慣らすのがよいでしょう。ヒントが出るのは大きな魅力。

さらに、このEASYから始めた場合に限って、あまり早く上の方まで積み上がってしまった時には、「魔法石」が出現するように設定されています。魔法石は白っぽく輝く宝石で、それが着地した宝石と同色の宝石すべてが消滅します。

「魔法石の過ぎた後にはペンペン草の1本すら残らない」とは言い過ぎですが、大抵は連鎖でかなりの数の宝石が消えてくれます。魔法石が見えたらどの色の宝石を消すか、よく考えましょう。

MEDIUM

レベル5からスタートします。

スタート時のボーナスとして2万点入ります。

レベル5のうちは宝石の落下速度が速いですが、ちょっと我慢して6に上がれば、スピードがかなり落ちます。最初がヤマ。

魔法石は、EASYと異なる一定の法則に従って現れます。探してみるのも面白いのでは？ それほど難しくはありません。

HARD

レベル10からのスタートです。

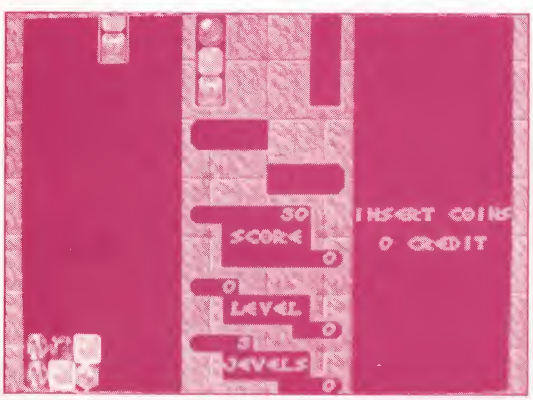
スタート時のボーナスは5万点になります。

MEDIUM同様、スタートレベルは難しいけど、11になればいったん遅くなります。

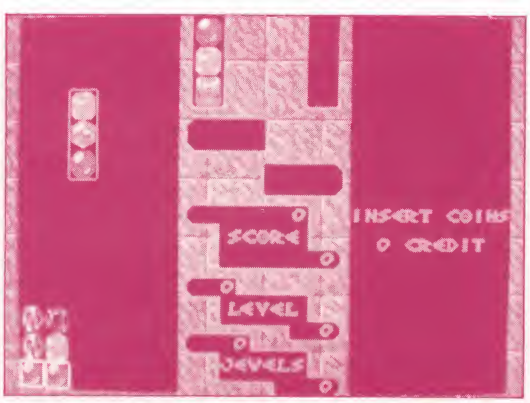
魔法石の出現についてはMEDIUMと同じです。

点数システムは長い並びの方が効率がよく、レベルが上がるに従って基本配点がどんどん高くなります。

また、より困難なレベルからスタートした方が、スコアが高くなるようにボーナスを設定したそうなので、高得点を狙うのであればHARDから始めるのがよいでしょう。



赤が消えて下に落ちた直後。



（カラーじゃないからわからないって？）

ブロックゲームだ！

ちょっと待ったぁ!! あきらめるのはまだ早い！

新作のパズルゲームには全般に言えることだと思うけど、1回だけプレイしてみて面白みがわかないと、直感的につまらないゲームだと頭に焼きつけてしまい、2度とやらない人って多いと思うんです。あのテトリスだって、最初は何だこりゃ？　と言いつつ、やっていくうちに面白みが分かって、結局テトリスに飲み込まれちゃった人、きっといるでしょう。

コラムスもまた然りで、初めてやってみただけじゃサクッと終わってしまい、はっきり言って味がわからない。味がわかるまで、少なくとも目がある程度慣れてゲームを楽しめるようになるまで、何回か試して欲しいものです。

橋渡しの意味を込めて攻略のコツをちょっと。

⑴レバーを下げずじっくり考える

このまま落とせば並びができるとわかっても、回転させたり、別の場所に置いたりすれば2つの並びができるかもしれないわけですから、焦らずじっくり考えましょう。時間が余ったら、次の宝石の置き場所を考えることもできます。じっくり考えることは、目を慣らす上で相当な近道になると思います。

⑵並びができなければ待ちを作る

今、落ちて来る宝石で並びができない場合は、後から来る宝石で並びができるように、待ちの状態を作っておくことが大切です。

例えば赤2個、緑1個で構成される宝石が降って来て並びができないとき、緑を下にして置き、赤の待ちを作るとか…。これは定石ですね。

⑶待ちをつぶさない

宝石の置き場所に困ったら、既にできている待ちをつぶさないように対処します。

特にいくつもの待ちが1点に集中している急所は、なるべく連鎖消しか、百歩譲っても通常の並びができるまで、欲しい色の宝石を待ちましょう。

⑷目標を持ってプレイする

例えば、縦に赤、赤、紫、赤の順に、フィールド上に並んでいたとします。この中で紫を消してやれば連鎖で赤も消えます。こう考えられれば、紫を横か斜めにつないで赤ごと消してしまおうという目標が生まれて来るはずです。

ゲームに流されず、自分の意志通りに展開を進められるようになると、コラムスは格段に面白くなります。

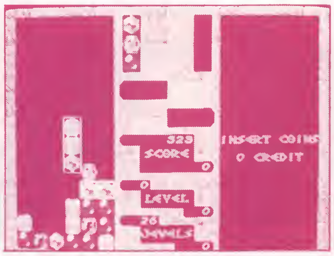
⑸階段落としで考える時間を稼ぐ

特に落下速度が上がってからは、どれだけ考える時間を確保できるか、という点が勝負を左右します。テトリスのブロックのように、1段ずつカタン、カタンと落としながら、どこに宝石を置くか決めましょう。

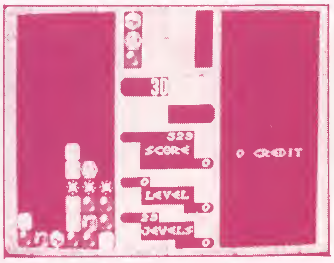
ある程度やり込まないと、面白みがわかりにくいのは仕方がないとして、操作性、難易度などは、素材を生かしたゲームを作るという点で、非常によく練られていると思います。さすがはセガというところですか。

既に熱中している人にはもちろん、敬遠している人にも、よくかんで味わえるまでやり込んで欲しいゲームです。

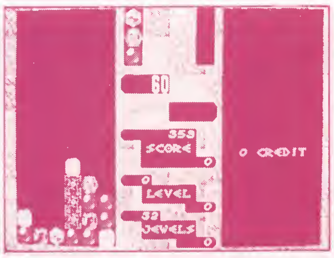
（YOU・A）



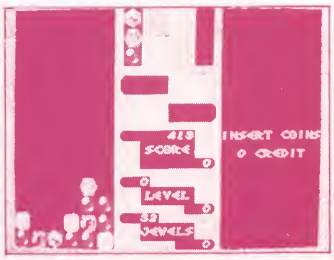
連鎖反応の連続写真。このまま落とすと…。



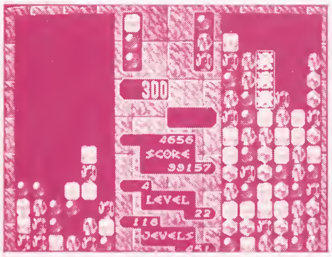
まずオレンジが消えて…。



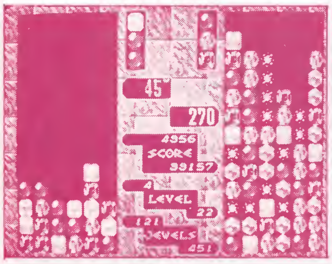
上から落ちた水色も並んで消える。



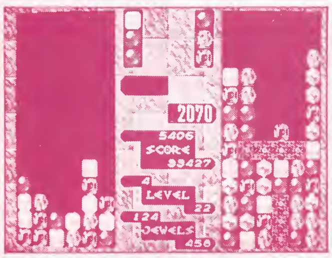
そしてこうなりましたとさ。



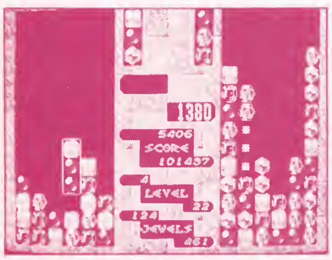
2P側に魔法石出現!!



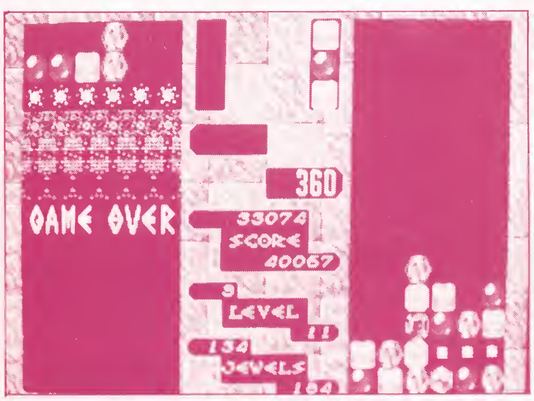
黄色が全部消えて…。



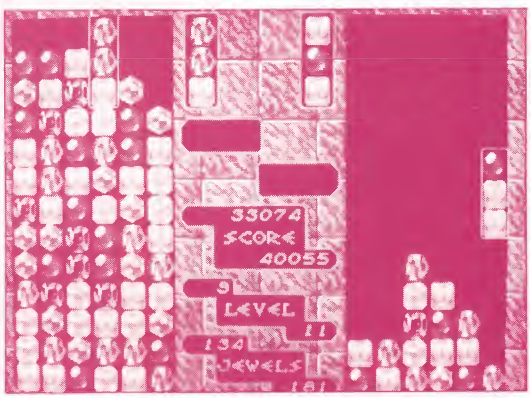
次に連鎖で紫とオレンジが消えて…。



さらに赤も消えます。ピンチ脱出。



上まで宝石が積み上がってしまうとゲームオーバー。



2人同時プレイも出来る。あ〜あ、1P側は1回回せば水色が揃うのに…。

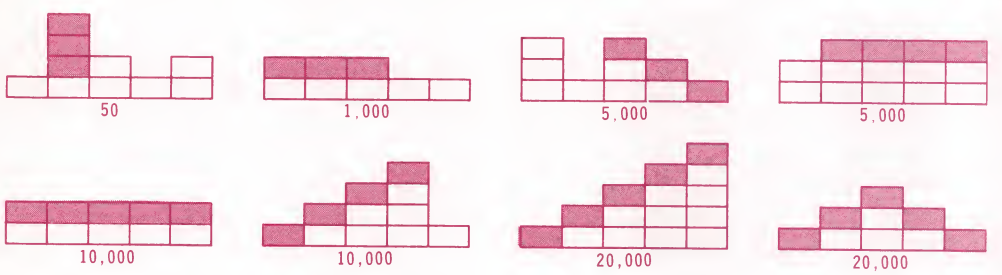
今回の目標はレベル選択面までのWAVE5到達だ!

KLAX
クラックス

水島屋T.J.

「ビッグX」見事に達成できたキミに、ワープのごほうびが待っているぞ! 1度トライだ!!

基本スコアー表



図A

A	B	B	A	C
A	B	C	A	C

まず、このように下2段を各同じ種類のタイルで埋めます（真ん中は違ってもOK）。

図B

D	D		D	D
A	B	B	A	C
A	B	C	A	C

次に3段目に先に埋めたタイルと違う色を横に置きます（真ん中は置かないこと）。

図C

A	B		A	C
A	B		A	C
D	D		D	D
A	B	B	A	C
A	B	C	A	C

そして残り上2段を各下2段と同じ色で5段埋めます（真ん中は空けておく）。

図D

A	B		A	C
A	B		A	C
D	D	D	D	D
A	B	B	A	C
A	B	C	A	C

ラストを真ん中の色でフィニッシュ//成功すれば26万点が君のものだ。

クリア条件は5種類

これらの条件はドロップメーターの下に英文と数で表示されます（数の方が0になるとウェイブクリア）。

- タイルをx回そろえる
- ナナメにx回そろえる
- スコアをx点とる
- タイルをx個うける
- ヨコにx回そろえる

　次に基本スコア表を載せます。参考にして下さい（この他にも応用で様々なそろえ方があり、それに応じて点数も違います）。

☆WAVE1

　条件は「KLAXをあと3回」。一番簡単にクリアする方法はたてのKLAXを作ること。つまり、「このラインはこの色!」と決めてしまうのです。

　WAVE1で出現する色は赤、黄、橙、緑の4色、フィールドの横幅は5列。分かりますね。

　ならばポンポンポンと消してしまうのはもったいない。

ブロックゲームだ！

練習にするのもよし、他のそろえ方で消すのもよしですが、ここでちょっと大量に得点の入る消し方を紹介しましょう。

図Aを見て下さい。これが完成図です。

まず、下の段を2個ずつ同じ色で置きます（ただし真ん中はどうでもいい）。図B。

次に3段目をさきほど並べた色と違う色で各列1個ずつ置きます。図C。

さらに上4段目、5段目に各列と同じ色を2個ずつ置き5段すべてが埋まるようにします（ただし真ん中は下2段のみ置く）。図D。

そして最後に真ん中の5列をそろえるとどうなるか…。みてのお楽しみ！

なお、どうしてもできない時は途中で妥協しないとクリアできなくなってしまうので注意。

そういえばナナメのパターンで似たようなことができる、と聞いたことがあります。考えてみよう。



タイム落とし

やはりこれも前記と同じくWAVE1で練習してみて下さい。

理論から言ってしまうと、「タイルが消えている時に他の場所にタイルが消えるようにセッティング」すればいいのです。

これによりスコアは2倍、3倍、4倍と伸びていき、かなりのものになること間違いないです（PERHAPS）。

やり方は以下の通り。

図E

A				
A	B	C	D	E
A	B	C	D	E

まず5種の牌（これは一例）をスタンバつてAを落とし、Aが消えている間に…。

図F

	B	C	D	E
	B	C	D	E
	B	C	D	E

残りの4種をすばやく、次々と落としていきます。倍率は何倍にもなるぞ。

ナナメに注意！

さて、WAVE3において「ナナメを3回消せ」という条件が登場しますが、これがくせ者で、スタンバッておいた状態が時として崩れて、タイルがずれてしまう時があります。

以下、例によって図に示します（これは悪い例なので真似しないように！）。

図G

				C
E	A	B	C	D
A	B	C	D	E

こ〜んな状態でCを消そうとするとどうなるか…さあ結果を見てみましょう。

図H

E	A			D
A	B	B	D	E

ほ〜ら、このようにBがずれてしまい、どうしようもなくなってしまいます。

WAVE5 最終攻防戦突入

条件は「40個タイルをうける」です。この種の面はあまりアドバイスというものができないのですが、知っておいて得することがあります。

注視してほしいのはクリア条件の表示部分。ここの数字はタイルを受けとめるごとに減少していきますが、あと10数個ほどになったらメチャクチャに積んでしまいます。そしてあと3、4個になったら、レバーを上に入れてタイルを飛ばしてしまいます。これでOK！

私も最初考えたんですが、「1ラインに落ちてくるタイルを全部ためてレバーを上にコンコンやり続けたらどうか？」という考え。やめましょう。世の中そこまで甘くはありません。

図I

		A	B	
	D	E	A	E
A	B	E	B	C
B	C	A	D	D
C	A	C	A	B

あと残り10タイルほど受ければよくなったら、そろわなくてもいいからとにかく積もう。

図J

C				D
	C		D	
E	E	オールマイティ	F	F
	A	G	B	
A		G		B

同時消しの限界と思われるものを載せてみました。レバーの上も忘れずに使いましょう。



未確認情報

これは編集部の山河よりの未確認情報なんですが、4タイル同時消しを多用するとレベルが下がるそうです（どうやら高次面のヒントに出てくるらしい…）。

（水島屋T．J．）

脱帽モノ！のパズルゲーム

HATRIS ハットリス

これが真のニューテトリス!?

水島屋T.J.

　先月号で大まかな紹介はしましたが、改めて説明します。ゲームの概要は2個1組で落ちてくる帽子を、ボタンで左右逆にしたり、レバーで左右に移動させたりして、重ねていきます。

　同じ種類の帽子を5個以上重ねると得点が入り、その1SETが画面から消えます。

　そして帽子が画面上の赤いラインを越えてしまうとゲームオーバーです。

SALEと炎

　ある一定数のSETを消すとSALE画面になります。画面上方に表示される6種類の帽子の中から、1種類だけ画面中に積まれている帽子がすべて消えてくれます。

　この時キャンセルを選択、またはなにも選択しないと、SALEをためておくことが出来ます。

　たまったSALEはプレイ中いつでも、SALEボタンを押すことにより使えます（落下中の帽子は画面から消える）。

　この設定はAOUショーのバージョンにはありませんでした。「貯金SALE」が加わったことで、より戦略的なゲームになったと言えるでしょう。ピンチになったらSALEを使え！

　炎は2種類あり、赤い炎は1種類の帽子を（重なっている数だけ）、青い炎は1列分の帽子を消滅してくれます。

帽子は全部で6種類

　それでは落ちてくる帽子の種類を紹介します。

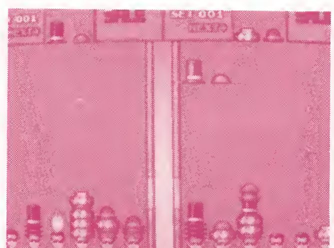
・シルクハット…縦に長い帽子の内の1つ。優先的に消した方がよいでしょう。ゲーセンの名前ではありません（あれはオレンジか?）。



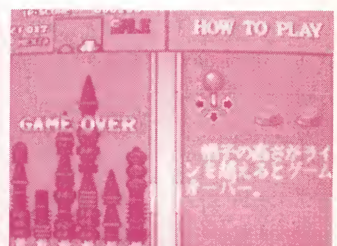
SALEで一発逆転を狙え／。この王冠の消し方はGOODね！



タイトル画面。ソンブレロをかぶっているおじさんはなぜ顔をしかめるのか?



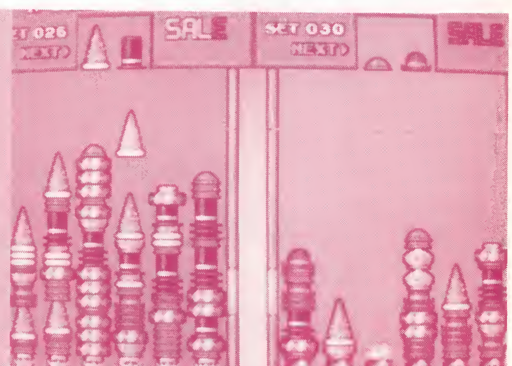
これはあつい、あつ過ぎる！　2回やるとハゲます（1回では左端のようにちぢれる)。



顔が青ざめるKGBでもFBIでもないおじさんたち。

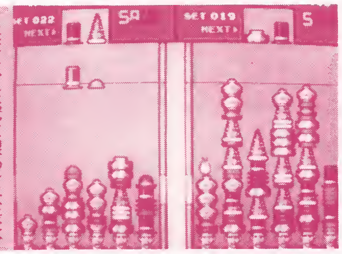


SALEでは1種類だけすべての帽子が消滅してくれます。



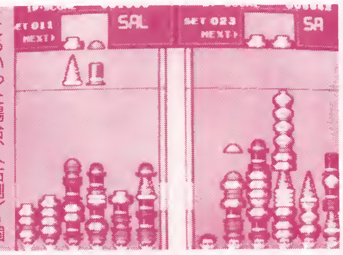
こ、これはひどい！　あつ過ぎもいいとこ。やはり女の人であろうとちじれるのであった。

ブロックゲームだ！



ただし、王冠に限っては炎は効力を発揮できずにしぼんでしまいます。

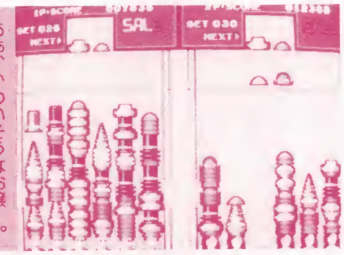
・ソフト帽…青いこの帽子は幅が薄いのでゆっくり消してもよい。初期面のメインキャラクターです。
・ソンブレロ…やはりこれも幅が厚い部類にいれた方が良いのでしょうか…。重ねてもたいして薄くなりません。
・三角帽…優先的に消しましょう。クリスマスによくお目にかかるようなデザインをしてますね。
・王冠…言い忘れました（2回目）がこの帽子は炎を使っても消えてくれません。つまり、下手に積んでしまうとSALEで消すしか手がなくなってしまいます。
・ヘルメット（準書き忘れ第3位、あぁ…）…これはソフト帽と同じ分類で薄い帽子の1つです。なぜか炎で消すことができます。



こういった場合、（右側）5個目の王冠を積んでもちゃんと消えてプレイ続行できます。

テクニック

現在、分かっているテクニックを多少紹介します。知って損はない、程度に思って下さい（逃げ）。



あぁ、かわいそうなお嬢…。左のおじさんたちも重そうですね…。

①帽子は1個の時と重ねた時では高さが違います。また、違う種類の帽子を重ねた時や、王冠なども全体の高さが高くなってきます。

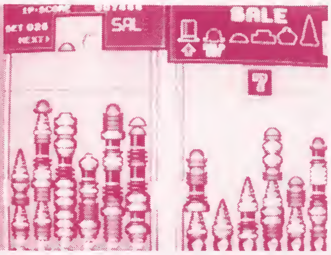
それをうまく利用してU字型に重ねていくと、スムーズな移動ができます。

基本的に帽子は2個同時に落ちてきます。そして段ができれば当然1個になって動かすことができるので、前記と逆に真ん中を高くしてしまうと、端に積むことが困難になってくる訳です。

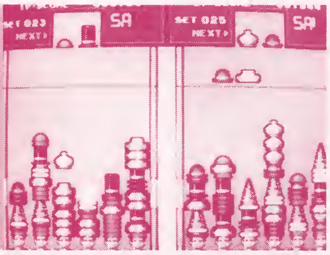
②レバーを下に入れるとテトリスと同じように帽子が急速落下します。実はこの時にはレバーを左右に入れても2つの帽子のどちらかが着地しない限り、もう片方の帽子を動かすことができない訳です。

逆に考えれば、片方が着地すれば（落下中にレバーを入れていれば）もう片方はすぐに移動してくれる訳です。

タイミングで移動するよりもかなり楽になるはずです。ぜひ使ってみて下さい。



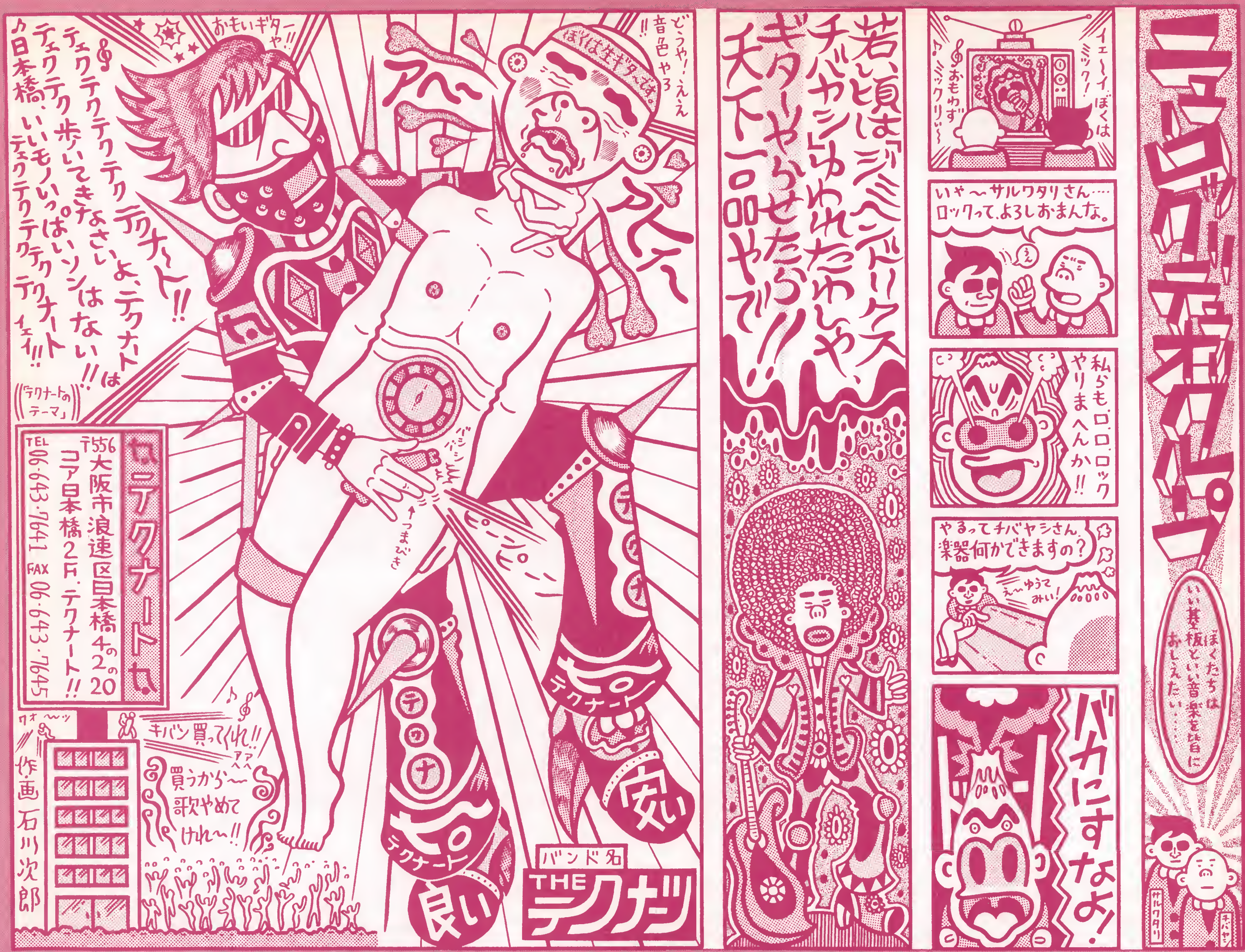
1回、SALEで使った種類の帽子は2度使えません。



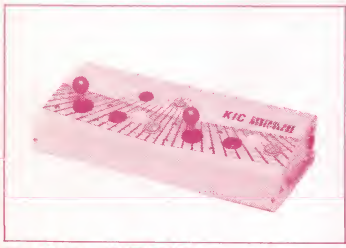
青い炎は帽子を一掃！　でもなかなか出てくれないのです。



ゲームオーバー！　青ざめる、というよりメがテンになるお嬢たち。



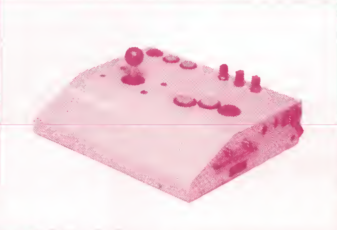
ゲームに金縛り!!



コントロールBOX（ニュータイプ）

さらにバージョンアップしました/
すべてのトリガーボタンに連射機能をプラス
さらに、RGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま//

Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
Bタイプ：RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥37,000



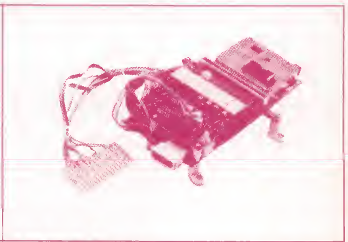
QC−1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800（21ピンケーブル付き）



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000



FCマスター

ファミコンを完全RGB化/　超鮮明画面が実現しました。KIC045DXに接続してプレイできます。¥19,800（キット）¥24,800（完成品）。その他PCエンジンやメガドライブのパワーアンプ付きRGB改造も承ります。

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
年中無休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫/　くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで/

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります/

FANTASIA
ふあんたじあ



パラダイスワールド
③

特別企画

長編ロマンチック
アドベンチャー
（たぶんウソ）

◁みさりん（人間）
性別：女
年齢：23才

もーわしゃしらん!!（みきりん）





みきりん



みさりんとその一行は不死鳥の眠る洞窟を目指し旅をしていた…
ガサッ
ここだ！
あったぞ まちがいない… 不死鳥の眠る洞窟だ…
これがそーか
ううううう…
でん
へへ…不死鳥を手に入れればすべて思いのままだ…
不死鳥を手に入れればショッピングに行くとき歩かなくてもいい…
あーい
?
けっそんな貧弱な想像力しかねーのかてめーは…ったく
しかし



ううううう
どーも臭いな
す…すまん ついうっかり…
けけけけ
どーした
へへ…ここはオレさまの超能力にまかせろ…
不死鳥につられて また金づるが やってきたぞ…
……
わかれ道だ
むむむむむ



ドテッ
左か…
うううう
ズバリ！右の道が安全だ！
うぬがが一
うりゃうりゃ
オラオラ
オラオラオラ
もっと静かにできんのか…
うううう…
う一だんだんてきと一になってきたしい一　3時だしい一
おまえの占いは確実にハズレる！
オレもそう思う
ヒクッ
そんなことね一よ信用してるぜ
ちょっと
まてーい
あ一あ
ん
さ…さてはエルフさまの言うことを信用してないな…人間のぶんざいで…
それはこっちのセリフだって…
けっ勝手にしろ！オレは右を行く死んでもしらんぞ
うううう
うっとだせえ
くくくく
はちじゅ一いち
がってむ
が一ん 4Pで二一か一のは向いてないなこりゃ 次回でむりやり終わらせよ一っと

「コラムス全消し」パズル

出題 APAPA

さて、ゴールデンウィークである。暇な人も、そうでない人も、このパズルで時間を潰して貰おうか！

解き方

コラムスは、縦横斜めのいずれかに、3つ以上同じ色を並べるとそれが消える、というものだが、残念ながらカラーは無理なので、色の代わりに6つの記号（○×△＋□☆）を使うぞ。

今回の問題はA・B・Cと3つある。落とすブロックはA・B・Cのそれぞれに、3個ずつ指定されている。ただし順番は自由、ブロック内記号の順序変換はなしだ。

解答は『A・B・Cのどれが全消しが出来るか』で、もちろん1つとは限らない。

解答が出たら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。しめきりは5月20日必着。

正解者の中から5名を選んで、今年の目標の「豪華な粗品」を送ります。それからパズルの難易度を5段階評価で書いてほしい。5段階は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージー。

ネタ切れで苦しんでいる僕に、救いの手も（記念品を用意して）待ってるぞ。最近少しネタが来て喜んでいるところなのだ。

問題A

			×	□	
○	□	☆	×	△	
×	×	☆	△	☆	
○	□	＋	×	□	○
○	＋	☆	□	□	○

落とすブロック

□	△	☆
□	○	＋
×	☆	□

問題B

	△				△
	☆	△		△	×
	＋	○	×	☆	□
×	×	△	×	△	×
×	△	×	△	□	△
○	○	×	□	＋	×

落とすブロック

☆	△	＋
＋	△	☆
＋	×	＋

問題C

	＋				
	☆				
	○			＋	
	△			□	□
○	＋		☆	○	□
△	○		□	□	○

落とすブロック

＋	○	＋
□	＋	○
○	☆	△

4月号当選者発表

PENT-Xの正答率は95％。ちなみに正解はテトリミックスが違うので9個……とゆーのはちょっときびしーので、9個、10個ともに正解とするぞ。

難易度アンケートの結果は、VH3％・H7％・N19％・E43％・VE18％でした。

それから、先月発表の当選者から神奈川県のPNおぷち君が抜けていたことをお詫び致します。

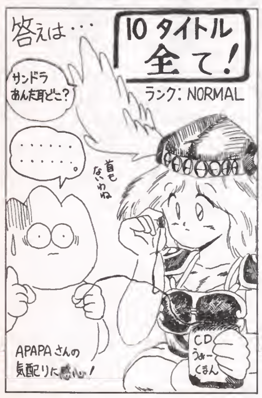
当選者

尾形　満君（神奈川県）
桧山大樹君（埼玉県）
坂　隆弘君（愛知県）
PN 喜彦喜彦君（大阪府）
生馬文人君（島根県）

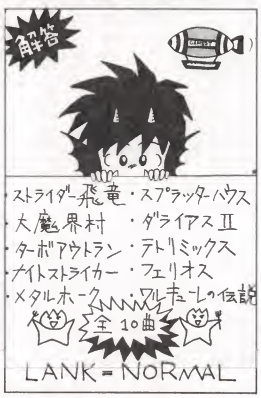
以上5名。おめでとさん。

（APAPA）

今月の残念賞



PN 玩具安全マーク君（神奈川県）
ワルちゃんもなかなかきびしー。「首もないわね」と来たもんだ。



PN ぐっきー君（大阪府）
マーベルランドは難しー。パコもなかなか苦労が多い。



PN SHIN君（神奈川県）
さーて明日もしゃっきり起きて、元気にがっこに通いましょー。



PN Van-kid君（東京都）
こずるいとは言ってくれるじゃーないの、むーん。



佐藤哲生君（東京都）
だー！ なんちゅー葉書じゃ。怖い市長さんだ。ああ無情。

ローマ字にしたら見づらかったね

NANDESUKA?

お相手：Joe 山田（ID＝情）

さて、のっけからガンガンいきましょう。

雑誌の応募とかでよくある〆切消印有効っていうのは、実際のトコロいつまでにどうすればよいのでしょうか。というのは

大分県の黒田昭人君

ふむ、消印ってわかってるよね。切手のトコに押されるハンコね。あの日付が、その〆切日っていうことになる。だから、〆切の日の夜にポストに入れて、次の日の消印が押されてしまったら、ペケ。

東京都の北條武志君は「インカム」って、なんなのですかという質問。

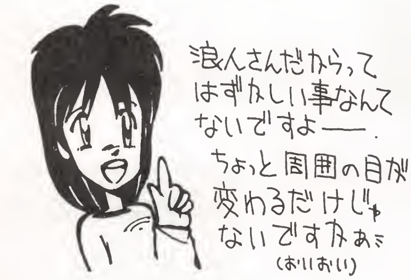
答えは売り上げです。つまり、ゲームの機械に入ったお金、金額、ということですね。

ゲーメストの読者アンケート用葉書の職業・学年を書く所に、予備校生・浪人を作ってくれ～。

全国の浪人の方々

あら、これは質問ではなかったな。ま、とりあえず。これは、日本人お得意の暗黙の了解みたいなものなんですな。だから、その他のトコに記入してください。

では、本文へ入って行くか。



★ゲーメストアイランド等のイラストを載せる所に、CGで投稿してもよいのでしょうか?

ちなみに、当方68Kを使用しているので、P-C形式にしたいと思っています。

福岡県　宇都宮勝美さん

とりあえずは、葉書であろうがCGであろうが、カンケーないそうです。

要は、質だそうです。上手であれば、大丈夫です。

参考までに、こーゆーファイル形式がいーなーというのを、列記しておくと……。

PC88…マジカルDOS上のKTY形式

PC98…MS-DOS上のKTY形式、MAKI形式、ベタ形式

X68K…P-C形式

以上が、妥当なのでは?自動立ち上げでも、オーケー。

ちなみに、㋘編で扱える機種は、先の3機種のみですな。

★ゲームの攻略を書くのに、平均何回ぐらいゲームをするのですか?

また、そのお金は出版社の経費として落としているのですか?

愛知県　三宅義広さん

そうだねぇ、1回やって攻略を立てられる人と、そうでない人がいるので、一概には言えないね。

とりあえずは、メーカーさんに取材ということで出向いて、それで足りなければ地元でやる。編集長の石井ぜんじなら小田原や湘南、他の人もそれぞれ、巣鴨、横浜、高田馬場、池袋といった感じだ。

おっと、それともう1つ。攻略等で担当したゲームは、ハイスコアを狙わない。という原則があるのだ。あたりまえだけどね。

★私は鹿児島に住んでいるのですが、本の届くのが遅いことに悩んでいます。ゲーメストが本屋に並ぶのが、だいたい発売日の3日後なんです。

定期購読にすれば、発売日に届くようになりますか?

鹿児島県　斜木重頼さん

はいはい、読者サービス部に聞いてみたよ。

「定期購読には、当社から直接みなさんに送る方法と書店さんからの2つがあります。前者だと年間購読となり、書店より遅れることはないです。後者はキープと表現できます。

地方で発売が遅れるのはなぜかと言いますと、輸送の問題なんです。

東京から発送しますので、遠い程、輸送に時間がかかるのは理解いただけると思います。

定期購読に関しては当方としましても、できるだけ発売日にお手元に届くように発送しているのです。

どうか、ご理解ください」

うむ、ということなのだ。

ごめんね。すでに、我々の力ではどうしようもないの。



★ニュージーランドストーリーで、死んだ時に行ける天国面の意味は?

全面クリアできるようになった今でも、解せないんです。

もう1つ、未来忍者の海の面のクラゲみたいなボスを倒せないんです。なんとかしてください。

愛知県　鈴木盛雄さん

まずは、ニュージーランドストーリーから答えよう。

天国面は、ズバリ復活面なのだ。ゴールの神さまの所へ行くと、ゲームオーバーになっちゃうからダメなのだ。あれは、神さまの下を右へ翔んで行くのだ。そうすると下へ落ちる穴があるから、そこへ入ろう。ズンズンと落ちていくと、そこは下界だ。

さて、未来忍者の方へ移ろう。

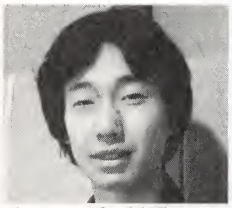
こちらは、何とも言いようがないなぁ。ひたすら連射してください。敵さんは、光った直後に横方向の稲妻を発射するから、それだけはジャンプでよけよう。んでもって、中ぐらいの2匹を倒したら、拡大されたホントの親父(ボス)が出現するのだ。

うみうみ、これでよろしいかな?



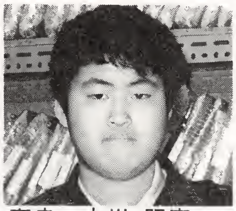
げむげむ マニア通信コーナー

私達は売りたい基板を持っています。
安く買いたい人は電話で掲載された人に自由に連絡をとって下さい。


奈良　巽　浩士
0745-62-3834

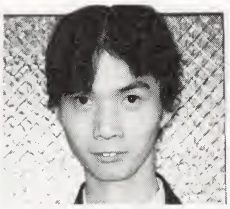

大阪　向頭 真一郎
06-473-9439


大阪　矢野 弘実
06-393-6521

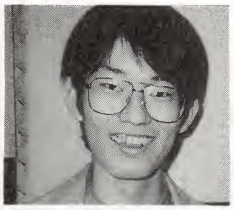

奈良　中川 照章
0742-62-9929

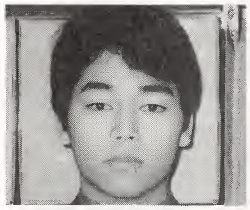

滋賀　山田 雅彦
0775-68-2592


大阪　辰田 恒樹
06-792-8370


大阪　大橋 要
06-954-3045


兵庫　前川 建二
0798-64-6128


大阪　酒井　正人
06-849-9426


大阪　牛尾　貴未
0729-87-4148

毎月、顔写真と電話番号をのせますよ！
マニア通信コーナーへの掲載は無料です。
遠くてこれない人は顔写真(5cm×5cm)と氏名・住所・電話番号を書いて、どんどん送って下さい。近い人は早く来て下さい。
(先着24名まで。写真は返却しません。掲載の方には、ゲームグッズを送ります。)

げむげむは商品先送り、代金後払いです。

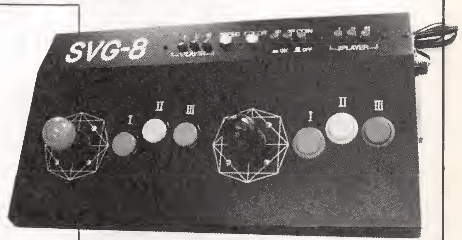
特別割引実施中！

5,000円以下の基板	3枚以上お買上げの場合	15%引き
	5枚以上　〃	30%引き
5,000円以上の基板	3枚以上お買上げの場合	10%引き
	5枚以上　〃	20%引き

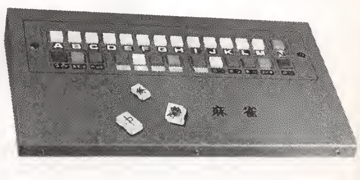
会員証をお持ちの方は、スタンプをためると1万円引きになります。(ハガキでご請求下さい。)
在庫は日々変動します。お電話で確認して下さい。

X-マルチプライ	55,000	ロムキット		**5,000円均一**
フラッシュポイント	30,000	アサルト	18,000	ゼビウス
忍者龍剣伝(レバー付)	55,000	ワールドスタジアム89	20,000	チャンピオンベースボール
ネクストスペース	55,000	プラスアルファ	20,000	熱血高校ドッジボール
ビーチバレーボール	15,000	モンスターレア	10,000	その他多数在庫有り
リブルラブル	20,000	パッシングショット(P付)	18,000	
サラマンダー	20,000	イメージファイト	10,000	
ワンダープラネット	25,000	妖怪道中記	8,000	

この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。



標　準タイプ　SVG-8　¥34,800ー
RGBタイプ　SVG-8　¥29,800ー


麻雀パネル　¥9,800ー

幻夢幻夢
(げむげむ)
06-783-7855
東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②代金引換郵便小包でお送りします。商品配達時に郵便局の方に支払って下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲ ム ゲ ム

神話から民話へ……英文に気が移ってるT.J.がお送りする

音声合成決定版

いきなりですが今回はボスコニアンとその子のブラストオフです。ボスコニアンの当時、私の地元では様々な噂が飛び交い「あのゲーム、大変だぁって叫ぶんだぜ！」「違うよ、あぶないって言ってるんだよ」等、勝手な解釈をしていたものでした（実はＡＬＥＲＴと言っていた）。

さて、読者の方から「エンディングメッセージを載せて！」という声を聞きました。今度、試験的に載せてみようと思っているので、皆さんの声を聞きたいな。

（ポール・マッカートニーはマリオのファンでパジトノフ氏のサインもらって超～うれしい　水島屋Ｔ・Ｊ・の助）

ボスコニアンからブラストオフへ……ナムコ・オールドゲームは良かったぞ！

音声合成調査室

水島屋T.J.

BOSCONIAN

スタート

ブラスト　オフ
BLAST OFF！
（発進せよ）

敵ミサイル接近

アラート
ALERT！
（警戒せよ）

敵編隊出撃時

バトル　ステイションズ
BATTLE STATIONS.
（敵編隊接近）

偵察機出現時

スパイ　シップ　サイテッド
SPY SHIP SIGHTED.
（偵察機発見）

総攻撃開始

コンディション　レッド
CONDITION RED！
（緊急事態）

BLAST OFF

ドゥ　ノット　ミス　ザ　スパイ　シップ
DO NOT MISS THE SPY SHIP.
（偵察機を撃ち逃すな！）

クラッシュ　イン
CRUSH IN.
（やられたぁ！）

アプロウチ　ジィ　エネミー　ベイス
APPROACH THE ENEMY BASE.
（敵基地に近づきます）

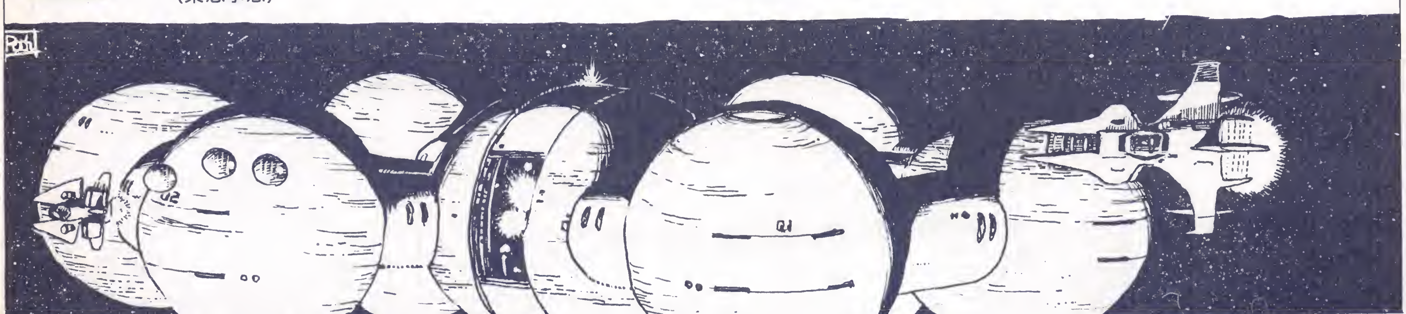
デストロイ　イット　セントラル　パート
DESTROY IT CENTRAL PART.
（中心部をたたけ！）

ゲット　アウェイ　クィックリィ
GET AWAY QUICKLY.
（早く離脱するんだ！）

リターン　トゥ　マザー　シップ
RETURN TO MOTHER SHIP.
（母船へ戻ります）

ランド　オン　ア　キャリアー
LAND ON A CARRIER.
（母船に着艦します）

コングラッチュレイションズ
CONGRATULATIONS.
（おめでとう！）



きこうぜ！♬♬♬♬♬

DISC BOX

どーもです。DISC・BOX担当の武者です。来月からDISC・BOXが一部変わりますのでお知らせをいたします。

今までDISC・BOXはGMの新譜の紹介オンリーだったのですが、これからは君たちの意見もどんどん載せていこうと思うんだ。ただ、スペースの都合上、1ヵ月で6枚以上のCDが出る場合は難しいけど。

ま、コーナーの方向性からVGM、それもアルバムに関した文章、イラストを期待したい（でもイラストってのは難しいかな？　ただバンドを描いてくるってのより、イメージイラストっぽいのがいいです）。

とにかく思うままに、素直に書いてきてほしいと思います。

文章の場合は、都道府県とネームを入れて260字以内で。原稿用紙に13字×20行以内で書いてきてもらえると、非常にうれしいですぅ。

てなワケでVGMコーナー宛にどんどん投稿してきて下さいね。採用者には…何か考えておきます。

（きれいで走りやすくてネズミ取りやってないトコ、知ってる方、おしえて下さい!!　武者）



Final Fight

ーG.S.M.CAPCOM3ー／アルフ　ライラ　ワ　ライラ

1．月の摩天楼（Final Fight Arrange Version）　2．ラヴァーン（1941 Arrange Version）　3．Battlefieldwashing（戦場の狼II Arrange Version）　4．カプコン組曲（!?）（CAPCOM WORLD／ハテナはてなの大冒険 Arrange Version）　5．1941　6．CAPCOM WORLD　7．ハテナはてなの大冒険

CD：PCCB—00030—①　¥3,500（税込）
CT：PCTB—00008—①　¥3,500（税込）

1990年5月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.シリーズ

全世界でも圧倒的支持を受けている「ファイナルファイト」が遂にCD化実現！　なんといっても聴きどころはアルフ　ライラ　ワ　ライラのアレンジバージョン4曲。サウンドのクォリティは極めて高く、ストライダー飛竜の時代に比べサウンドチームの成長が感じられます。

組曲（クイズもの2つ）を含む4曲のアレンジのほか、「ファイナルファイト」「戦場の狼II」「1941」「カプコンワールド」「ハテナはてなの大冒険」5ゲームのオリジナルを収録、CD2枚（カセットも2本）で総計約140分という超豪華なアルバム、これは買いを決めるしか！



MARVEL LAND

NAMCO

1．アスレチックランド（アレンジバージョン）　2．クレジット音〜ラウンドスタート　3．アスレチック面　4．ラウンドクリア　5．ジェットコースター面　6．地下迷路面　7．ボス面（綱引き）　8．ワールドクリア　9．パレード面　10．ボス面（ポカスカジャンケン）　11．モウルのテーマ　12．モウルクリア〜ラウンドクリア　13．脱出面　14．スタッフロール　15．ネーム入れ　16．パコのミス　17．ザ・パレード・オブ・マーベルランド（アレンジバージョン）

CD：PCCB—00026　¥1,500（税込）

1990年5月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ

ひさびさのナムコのGSM1500シリーズである、マーベルランド。

アルバム自体はゲーム中のイメージを、それはもう忠実に再現しています。

マーベルランドは、曲が少なめなので、どーいった構成になるか気になってたんだけど…なるほどね。

ちなみにアレンジは2曲。1つめは、カントリー調のアレンジ、もう1つはメドレー形式になってまして、なかなかの出来具合。

マーベルランドをプレイした方はもちろん、VGMのファンでも十分満足できるんじゃないのかな？　だけどGSMも充実してきたなぁ。

ディスク

空牙
DATA EAST



1. NIGHT MARE—LAGNAROK—　2. TAKE OFF　3. VAPOR TRAIL　4. IN THE DARK (ROCKET BOSS)　5. MISSION ACCOMPLISHED　6. BLOODY ROAD　7. THREAT OF UNDER SEA (SUBMARINE BOSS)　8. A LONG WAY AHEAD〜DEATH OF A HERO　9. FREEDOM FIGHTER 10. THE GLORY DREAMT OF　11. KU—U—GA (VOICE REMIX VERSION)

CD：PCCB—00027　¥1,500（税込）

1990年５月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ

データイーストひさしぶりのシューティングゲーム空牙。今までのデータイーストの路線とはうって変わって、ハードロック指向のミュージックは、「いかにも！」といったノリがあっていいです。力強さを感じますねー。

また、演出的な効果を狙っている部分もgood。ただ、画面と一緒じゃないと効果が薄れてしまうのは残念ですね。

あとVAPOR・TRAILのアレンジバージョンも、気持ちのいいディストーションのかかったギターがいいですね。曲のシメ方も好みだし。なーんて個人的意見ですが、なかなかひたれるアルバムだと思うよ。

ROD LAND
JALECO



1. 交響曲「こどもの国」（アレンジバージョン）　2. デモ〜コイン　3. 一話　オープニング１　4. 一話　オープニング２　5. 森のシーン　6. 一話　第一曲　7. 一話　途中演出１　8. 一話　第二曲　9. エクストラゲーム〜１UP　10. 一話　第三曲　11. 一話　途中演出２　12. ボスのテーマ１　13. 一話　エンディング　14. 二話　第一曲　15. 二話　途中演出　16. 二話　第二曲　17. 二話　第三曲　18. ボスのテーマ２　19. 二話　エンディング　20. ボスのテーマ３　21. スタッフロール　22. 死んだとき（未使用）〜コンティニュー〜ゲームオーバー　23. ネームエントリー　24. 二話　途中演出（未使用）

CD：PCCB—0028　¥1,500（税込）

1990年５月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ

さあっ！　VGMファンからは一目おかれているジャレコ。今回は超新作のロッドランドがアルバム化されたぞ！

多分、この本が出るころにはロッドランドも出回っている頃だと思うので、説明ははぶくけど、とにかく可愛いらしいキャラでいっぱい。VGMも負けず劣らず可愛い曲ばっかり。曲のタイトルからも想像できるでしょ。

また、ジャレコ特有のノリもみごとに決まってます。このノリが好きだという方、けっこう多いよね。なんか前作に似てるのが気になるけど…ね。

ところでサイキック5はどーなったんでしょーね。

FIRE EMBLEM
G.S.M. NINTENDO3

1. 遙かなるアリティア　2. マルスの決意　3. 宣戦布告!!　4. 反撃!!　5. 決死の突撃　6. 解放〜ウイニング・マーチ（歓喜）　7. 選ばれし者たち　8. 恐怖のしもべたち　9. メディウス（猛り狂うドラゴン）　10. 英雄のロードマルス　11. 人々の祈り　12. エンディング・オムニバス編（オリジナルバージョン）

1990年５月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.シリーズ

CD：PCCB—00029　¥2,500（税込）CT：PCTB—00007　¥2,500（税込）

サイトロンの任天堂作品第3弾は、すべてアレンジバージョンで構成されたファイアーエムブレムだ。何とアレンジャーはMAX　ALEX氏が7曲、高西　圭氏が4曲を担当、アレンジャー同士のバトルロイヤルが展開されるぞ。シミュレーションゲームの世界に浸れるおすすめの一枚。

組曲ウィザードリィIII
APOLLON

1. ダイヤモンドの騎士オープニングテーマ　2. リルガミン城　3. ギルガメッシュの酒場　4. 冒険者の宿　III　5. ボルタック商店　III　6. カント寺院　III　7. 町はずれにて　8. 恐怖の地下迷宮　9. キャンプのひととき　10. 戦闘〜勇気ある戦い　11. 全員滅亡〜死せる魂のメロディー〜　12. ダイヤモンドの騎士〜エンディングテーマ

1990年４月26日発売　アポロン音楽工業コンピュージックシリーズ

CD：APCG—4003　¥2,600（税込）CT：APTG—4003　¥2,300（税込）

組曲ウィザードリィIII…見事なまでのオーケストレーションは、プレイした者でなくとも感嘆させるであろう。

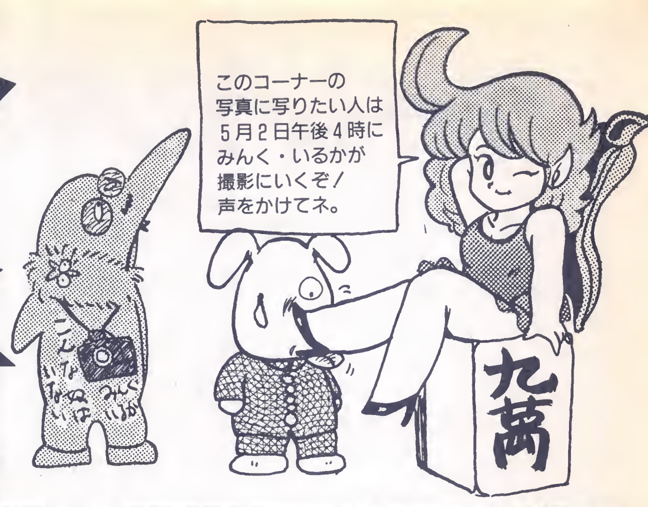
また、パソコン版をプレイした者でも、その既往の追憶の日々を、思い出させてくれる…。

これは正に芸術と言えるであろう。


待ってるよ
☆ゲームコーナー☆
ミッキー
●1ゲームオール50円! こいつはすごいぜ!!●
アルバイト急募
○時間PM4:00~PM11:00
○時給750円以上
○年齢18~25歳
○交通費支給
○ユニフォーム(ジャンパー)支給
○仕事内容はホール係 軽作業、相談に応じます。
気をつけろ!! ライバルは差をつけたがっているゾ!!
ゲームダコ
負けた…
お使い魔マ
ミキ丸の母親(似てない?)で、ゲームの腕を競うライバル。お使い帰りにゲームセンターでワンコインクリアするのが日課だったりする。超短時間クリアが大の得意。若い頃は、タイムリミットの魔女と呼ばれた。
一緒にやろうぜ
ミッキー

BATTLE SHARK・G-LOC その他各種

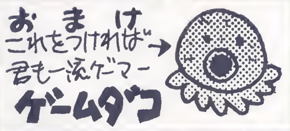
ニューゲームが続々登場!!













タマのミキ丸―キャラクター大募集！

本コーナーのアイドル"タマのミキ丸"に登場する人物、動物、乗り物等を募集いたします。今号登場の"お使い魔マ"を参考にしてキミの考えたキャラを、ご応募下さい。

要領 ハガキか手紙にキミの住所、氏名、年齢を忘れずに書いて、下記住所まで送って下さい。募集内容は次の通り。
①キャラクターの姿（わかりやすい絵で）
②その名前と性格、ミキ丸との関係
③ゲームセンター"ミッキー"へのご意見、ご感想、ご要望
以上の３つです。

発表 優秀作品は本コーナーで発表。特に面白いキャラクターは"タマのミキ丸"に登場させます。また、発表した全員にゲーメストグッズを差し上げます。

締切 毎月末、第１回は５月末



ゲームコーナー
ミッキー

〒101 東京都千代田区神田
神保町1－16
☎03(293)4852

MAP



『楽しいミキ丸一家』連載第１回　作●みんく・いるか　提供●ミッキー

ゲームランダムインフォメーション

JOYCOM'S 春休みハイスコア大会

予選を勝ち抜いた強者たちの決戦！チャンピオン決定!

4月4日に行われたジョイカムのハイスコア大会は、雨模様の天候のなか約70名が参加し開催された。

今大会の種目は、スーパーフォーミュラ、SCI、1941、ファイナルファイトの4機種で、おのおの予選を勝ち抜いたプレイヤーによって白熱した闘いが展開され、グランドチャンピオンに輝いたプレイヤーは……

・スーパーフォーミュラ
優勝　渡辺　輝　2位　庄田和敬　3位　草野和行

・SCI
優勝　宗像　章　2位　佐藤一浩　3位　大竹智亮

・1941
優勝　来栖　仁　2位　高野橋修　3位　門脇　隆

・ファイナルファイト
優勝　比山厚志　2位　菖蒲英世　3位　佐藤雅人

ジョイカム・チェーンでは、今年の夏にも第3回のハイスコア大会の開催を企画しているので、今回参加できなかった人たちも、我こそはと思う人はぜひ参加しよう。

集まれ！ 編集アシスト

18〜23歳の男女若干名 希望者は編集部へ☎を



ゲーメストが、いっそうの充実を目指して、編集アシストを大募集（若干名だけど）するゾ！　ゲーム大好きプラス雑誌編集にキョーミ持っている人を歓迎します。

18歳以上23歳までの男女で、編集部までの通勤時間1時間半以内が条件。勤務時間や給料などの待遇は、面接のうえ相談に応じます。

われこそ！　と頑張りたい人は、担当の高橋へ☎03・293・9321（午後にお願いね）を回してください。

X68000

アクションパズルゲーム

リフライム

©M.N.M Software

"ねずみ"と"チーズ"という永遠不滅の関係がテーマだ！

若く有望なゲームソフト開発集団、M.N.M Softwareの新作X68000版「リフライム」が4月15日にリリースされました。

"ねずみ"を動かして各ステージに落ちているチーズを扉の所（彼女の家？）まで届けてあげるのがゲームの目的です。

主人公の"ねずみ"と"チーズ"は下に支えるものがないと落下してしまうアクションパズルゲームです。

面クリアは、"チーズ"を扉の所まで運ぶと行われ、残りタイムが得点となります。

ゲームの深さとしては、おもりを1つ操作するだけで、プレイヤーの状況が極端に変わる部分があったりするので、見た目の単純さとは裏腹に思わぬ発見が多数あるゲームです。

面の構成も簡単な面から難しい面へとかなり考えられて作られているので、女性ユーザーやあまりパズルをやらず苦手だというひとでも、十分に楽しめます。

音楽もかなりきているのでぜひヘッドホンで聴いて下さい。

とにかくM.N.M Softwareのメンバーは結成して間もないソフト集団だが、実力はなかなかのもの。一度プレイしてみて下さい。

6200円でタケルにて発売中！

記事訂正のお知らせ

昨年のゲーメスト大賞VGM部門で、ベスト10にランクされたゲームサウンドが全部収録されている「GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989」はもう聞いてくれたかな。

もちろん、4月号の音響開発者大座談会も読んでくれたよね。その中で1カ所間違いがあったので訂正します。

ナムコのKaWagenさんの紹介（69頁）の中で「メルヘンメイズ」とあったのは「スプラッターハウス」の間違いでした。

あの「イース」のリリアがここに誕生

ファルコムフェスティバル'90

杉本恵理ちゃんにグランプリ決定!



グランプリに輝いた、杉本理恵ちゃん。笑顔がとってもかわいいー。

3月26日に主催日本ファルコム、後援キングレコード、協賛セガ・エンタープライゼス、ハドソン、ビクター音楽産業、ブラザー工業、角川書店で、ファルコムフェスティバル'90が新宿で行われました。

内容は、"ミス・リリア"グランプリ決定とJ・D・K・バンド演奏のイース・ミュージック・ライブとうきうき！ワイワイ！ゲーム大会と「イース」O・V・A・16ミリ映画上映会などであった。

うきうき！ワイワイ！ゲーム大会では、マーベルランドも顔負けのポカスカジャンケン大会が行われ、勝者に豪華なプレゼントが手渡された。

・そして何といっても今回の目玉は"ミス・リリア"グランプリ決定でしょう。日本全国からの応募があった中から書類選考をパスした10名が出場し、その中から1名だけが選ばれるのだ。10名から選ばれたシンデレラガールは、⑧番の杉本理恵ちゃん15歳、大阪府出身である。

グランプリに輝くとレコードデビュー。これからの理恵ちゃんの活躍にみんな期待しよう。

（はんたあ）

準グランプリの、今溝良子ちゃん。う〜ん、おしかったね。





山ほどある基板の在庫!!

ゴールデンウイーク大特価!!

グラディウスⅢ	¥80,000	ASO	¥18,000
グラディウスⅡ	¥45,000	ゼロウイング	¥45,000
ワルキューレの伝説	¥120,000	ワールドスタジアム89	¥75,000
1941	¥158,000	1943改	¥30,000
イメージファイト	¥40,000	ウイッツ	¥15,000
Xマルチプライ	¥40,000	ザ・ロード オブ キングス	¥70,000
麻雀刺客	¥18,000		

ソフトランド秀和には基板が山のようにあります。



コントロールBOX
SVG−8

ビデオ・RGB　¥34,800
RGB　¥29,800



ステレオ化キット
RPS−8　¥8,000

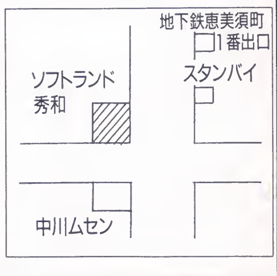


メガドライブ用ケーブル　ジョイシステム
PMF−8　¥3,500
(メガドライブ・PCエンジン)

カタログ請求は62円切手2枚同封の上
下記住所へ!!

ソフトランド秀和

〒556
大阪市浪速区日本橋5丁目12−9
でんき会館3F
TEL.06-649-7177



DOHJINコーナー

担当　APAPA

今月は古株DOHJIN誌の対決が目立ちます。きみはどれを応援する？

投稿規定

同人誌は、発行者(団体)名、通販の有無、通販可の場合は値段及び送金方法、また会員や執筆者の募集の有無を書いた物を同封して本を送って下さい。また出来れば、本のPRとして、簡単なメッセージも書いて欲しい。

伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。特徴をアピールしたものほど採用され易いぞ。

伝言板の締切は5月20日必着。掲載は8月号。

伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を(掲載はしないけど編集部からの非常時連絡の為に)お忘れなく。

コーナーへの意見や希望、質問などの手紙も待ってます。もうちょっとたまったら、記事にする可能性があるぞ。

(APAPA)

同人誌紹介

WALKUREの余響



つんどら発行、B5判52頁オフ。

内容はマンガ半分、イラスト半分。もちろんすべて、ワルキューレがテーマ。

「通販はないけど、在庫の3冊を送料もこちら持ちでプレゼントします。欲しい人は葉書でお申込を」

(〒305　茨城県つくば市下広岡384―8　荒谷方　鈴　明美)

ききかいかいなほん 1・2



どんちゃん文庫発行、1・2共にB6判16頁コピー。

もうとにかく奇々怪界が好きでたまらないと言う、いかせんべさんの個人誌で、1はイラスト&トーク、2はそれプラスマンガ。小夜ちゃんファンは買いだぞ！

通販有り。1冊のみは、送料込み220円(小為替200円＋切手20円)。2冊セット(おまけつき)は送料込み400円の小為替で。

(〒441　愛知県豊橋市山田二番町1　間瀬方『どんちゃん文庫』)

CINNAMON Vol.2



スタジオシナモン発行、B5判88頁オフ。

ゲームがテーマの本『シナモンI(在庫有り)』の執筆陣による、オリジナルマンガ同人誌。とはいえ、ゲームネタや、それに近いものも多数見られる。執筆陣は七瀬将斗・しーあーるC・ワードナ・雷将斗・さすかっち円空・單気筒その他。

通販可。送料込みで800円の無記名小為替で。

(〒170　東京都豊島区巣鴨1―15―2―505　塚本方『スタジオシナモン』)

あとろしゃすくらぶず&AGAINIII





JGCU全国ゲームサークル連合&JGCU関東第一本部発行、A5判76頁オフ。

あとろしゃすくらぶずとAGAINIIIをさかさにしてくっつけた本で、あとろしゃすくらぶずはファルコムとニューハードがテーマの軽いトーク、アゲインIIIは4コマ特集。

通販可。送料込み600円の無記名小為替で。

(〒184　東京都小金井郵便局私書箱29号　MTF趣味友の会)

PANIX STAGE3



内容はマンガ、イラスト、フリートークなど。ファンタジー特集ということで、内容の半分はファンタジーがテーマ。十数人の執筆陣が、それぞれ個性を出している。

通販可。送料込み600円の無記名小為替で。

(〒142　東京都品川区二葉2―4―19　真渋方　渡辺重利)

IGNITION Vol.4



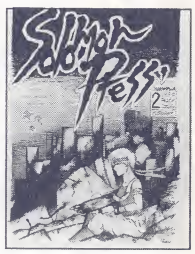
OTAKKER SOFT内　IGNITION密造本部発行、A5判32頁コピー。

ウイニンググラン鈴鹿GP・デンジャラスシードの攻略、みっどしっぷ君と桂木龍君の日記漫画などで構成。1号からほぼ同じ形態のまま4号目に突入しているが、ちょっと息切れの感があるような気がするぞ。そろそろ新たなステップへ踏み出す準備を望む。

通販可。70円以下の切手350円分か、300円の無記名小為替＋41円切手で。また、会員および執筆者も募集中。

(〒851―01　長崎市界町243　Kハイツ203号原　浩司方『IGNITION密造本部』)

ソロモンプレス Vol.7



SOLOMON発行、A5判44頁コピー。

月刊ソロ・プレ廃刊およびソロ・プレα・β創刊予告号となるVol.7。内容はオリジナルのマンガ・小説がメイン。いよいよ月刊を捨て、新たな体制をとるソロ・プレだが、よりいっそうの質の向上を期待するぞ。

通販可。まずは62円切手同封で問い合わせを。また、イラスト、文章原稿を受け付けています。

(〒652　神戸市兵庫区荒田町3―64―3　桜井方『SOLOMON』)

満漢全席 Vol.4



サークル蝶発行、A5判44頁オフ。

セガ、メガドラ&シャープファンのよろずサークル蝶の会誌第4号、セガ特集。

アーケードの記事はあまりなく、主にメガドラの記事で占められているが、相変わらず各執筆者の意見が鋭い。

かなり参考&勉強になる本と言えるだろう。読み物としての形態も整っている。

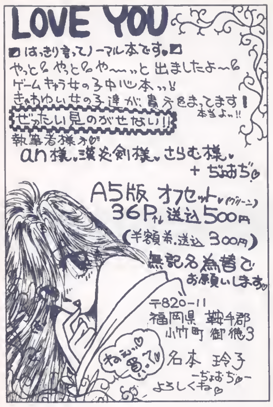
通販可。300円の小為替＋175円切手で。

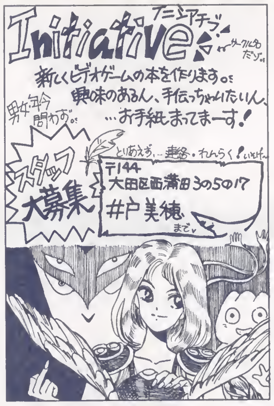
(〒554　大阪市此花区伝法2―4―27　安里勲方「サークル蝶」)

☆サークル『ファバスタール』会員募集中。ゲームからオリジナルまでのイラストを中心としたサークルです。興味を持たれた方は、イラスト1点と62円切手を同封して連絡を。(〒471 愛知県豊田市美和町3—25 鎌田方 ファバスタール②)

☆この春発足予定のサークル「COFFEE ROOM POT」ではライターを募集しています。ゲームなら何でもOK!! 小説、マンガ、イラスト、エッセイ等々自分の得意なもので参加できます。(〒254 神奈川県平塚市徳延681—1 戸叶方「COFFEE ROOM POT」)

☆我がサークル『UGS』では、初の会報誌制作の為、スタッフを募集しております。興味のある方、やったるぜという方は62円切手同封で。(〒811—42 福岡県遠賀郡岡垣町手野731—3 立石洋樹方「CREDITS」)











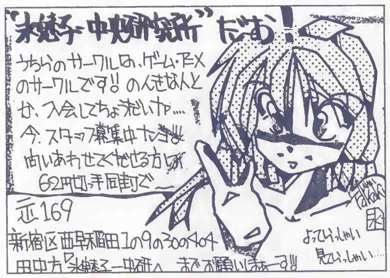
ロケーション・マップ(仮)

90年代を迎えて現代社会がますます混迷する中、大東京にあふれ返るゲーセン達。その数は現在10万とも20万とも言われています(嘘)それらを早急に資料としてまとめあげる必要性を感じた(笑)私達は、規模は小さいものの一冊の本として盛夏の幕張メッセにおいて皆さんにお届けする計画を立案、実行に移す運びとなりました。調査地域は神保町界隈、渋谷、そして新宿から町田までの小田急線沿線の予定です。以上の地域内のゲーセンは設置ゲームも含めて販売の遅くとも一週間前までの資料を載せます。販売についてですが、大変申し訳ないことにこちらの都合で通販はできず、夏コミのみでの販売となります。そこで下記の住所に7月末までに手紙を出していただければ、予約券を兼ねた葉書を販売場所が決定し次第お送りします。麻雀やピンボールのフォローについてはいまだ決定しておりませんので、そういったことも含めてこちらへの要望等を書いてくれるととてもうれしいです。予約特典もありんす。よろしくどーぞ。うりゃーりゃりゃりゃりゃー。

〒215 川崎市麻生区王禅寺747－33

今村 勇輔





ピンボールコーナー

The Phantom of the Opera

C.C

この前、ロボコップをやったと思ったら、もう次のデコピンボールなのだ。ちょっとペースが早い気もするけど、高水準を保っているのはさすが。

©データイースト

さて、先月のAOU特集でも少し紹介した"ザ ファントム オブ ジ オペラ"、早々と登場です。

というわけで、マシンの全体的な感じや、テーマなどは先月号(P58、カラーですよ)を見てもらうとして、いきなりですがフィーチャー説明に、なだれ込まさせて頂きます。

オペラ座のフィーチャー?

フィールド図を見ながら読んで下さい。

1.トップレーン

ボールスタート時(マルチロック後の2ボール目シュート時などは無効)に3つのレーン中、1つ点滅している所があり、うまくそのレーンを通すと、10万点×ボールの数の点と、オルガン(ロックホール)オープンが得られる。

また通常のレーン完成(レーンチェンジ可、左右フリッパーボタン)でカウントダウンが始まり、時間内はジャックポットの点数が上がる。

2.マルチボール2→3

上部右にあるオルガンがロックホール(ホールといっても、横長で溝になっている)で、ここが開いている時にボールを入れると、シューターにボールが出るので、打ち出せば2ボールマルチ。

オルガンの開け方は、先のトップレーンと、オルガンの上部にある3つのターゲットに当てる方法がある。ターゲットに当てる場合は、どこでもいいから3回当てればオルガンが開くようになっている。この時のオルガンは、閉じることはない。したがって、あわててホールに入れる必要はまったくない。

2ボールマルチになると再びオルガンが開くので、2ボール共入れれば、さらにもう1ボールシューターに出て、いよいよ3ボールマルチとなる。2ボールマルチ中はオルガンが開いたままなので、ボールを入れるのは楽なのだが、1つ目を入れて一定時間内に2つ目を入れないとロックされたボールがフィールド上に出てきてしまう。マルチボールが終わると同時にオルガンは閉じる。

3.ジャックポット

3ボールマルチ中にオルガンターゲット(3つのどれでもよい)に当てるとオルガンが開き、中に入れればジャックポット獲得。ジャックポット得点は10万~200万で、マルチ中や、トップレーン完成時などで上がり、一度取ると10万点にもどる。

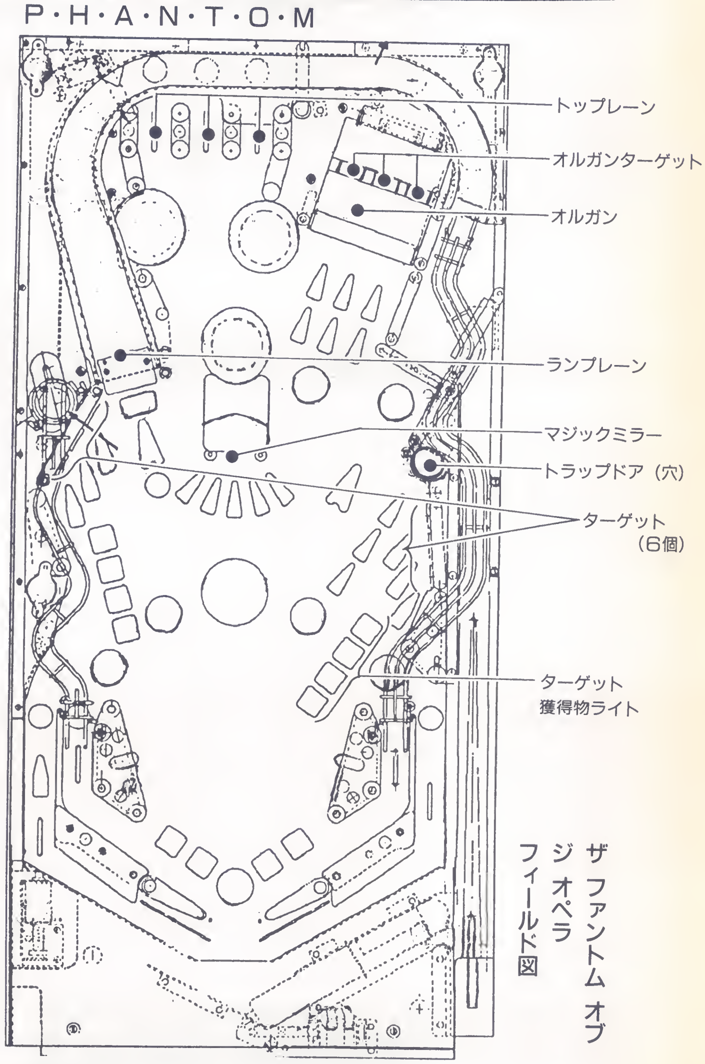
また一回の3ボールマルチで2回以上のジャックポットを取るには、オルガンターゲット3つに2回ずつ当てればオルガンが開く。なお、1回目も2回目も一定時間でオル



⬆バックグラスの怪人の顔は後ろが明るくなった時にオドロ顔になる。



⬇フィールド全体図。美しい。



ザ ファントム オブ ジ オペラ フィールド図

ガンは閉じてしまうので注意。

4. 100万点

フィールド左奥に表示されているP・H・A・N・T・O・Mのライト、これは左から上げるランプレーンを通す度に1つずつ点灯していき、Mまで完成させれば100万点のチャンス。時間内にもう一度ランプレーンに上げれば100万点獲得だが、時間が非常に短いのでMを灯けたボールが右のリターンレーンに出てきた時、連続でランプレーンを通さなければならない。さらに、そのまま連続でランプレーンを通せば、通った回数100万点が得られるのでぜひ狙ってもらいたい。P・H・A・N・T・O・Mのライトは全プレイヤー共通なので複数プレイのかけひきがおもしろい。

5. ボーナス倍率・エキストラボール

フィールド中央のマジックミラーにボールを入れると、ボーナス倍率が2倍、3倍、4倍、5倍とどんどん進み、さらにもう1度ボールを入れるとアウトレーンのエキストラボールライトが片方点灯する。

6. トラップドア（穴）

中央右にあるトラップドアにボールを入れると、ランダムで、ボーナスホールド、エキストラボール、オルガンオープン、PHANTOM完成、ダブルジャックポット（現ジャックポット点が倍、最高は200万）などが得られる。またキックバックもここで復活させられる。入れたボールはこの穴からとび出してくるのであわてないように。言い忘れたがミラーに入ったボールもここから出てくる。

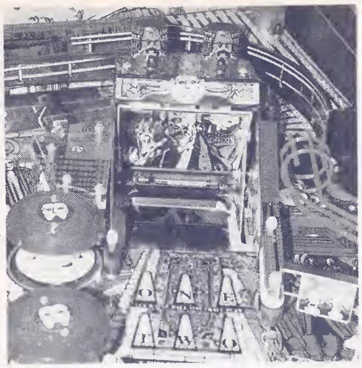
7. 左右ターゲット

フィールド中央左右にある3個1組計6個のターゲット。このターゲット6個すべてに当て完成させると、その下のライト表示のもの（10万点、ボーナスホールド、エキストラボール、スペシャル）が得られる。なお、エキストラボールはトラップドア、スペシャルはランプレーンにそれぞれライトが点灯し、そこに入れて獲得しなければならない。ターゲットのライトは、ボールスタート時、ターゲット完成時にランダム移動。

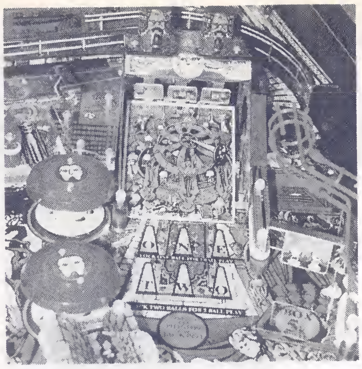
8. その他

3ボール目で連続2回ランプレーンを通すとダブルスコア（現得点倍）となるが、1回目でPHANTOMが完成してしまうとそちらが優先されてしまうので要注意。

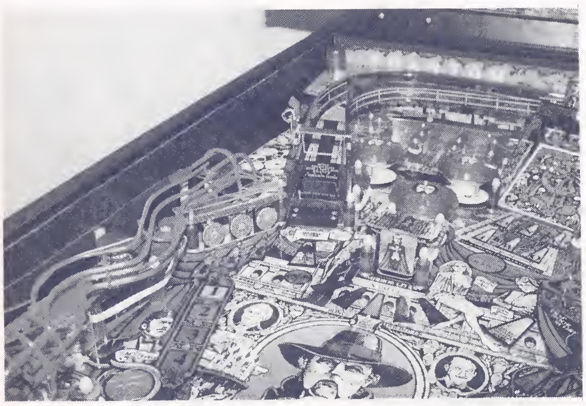
とまあ、以上のようなフィーチャーなのですが、ほかのことが書けなくなってしまった。とにかく一度プレイしてみて下さい。



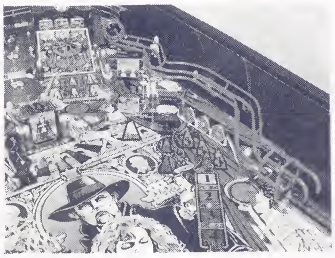
で、これが開いた所。こえ〜。



閉じている状態のオルガン。



ランプレーンの奥にPHANTOMの字が光っているのが見えるかな。



正面の穴がトラップドア。実は入れにくい。

ゲーメスト GAMEST 6月号 プレゼント

プレゼント希望の人は

5月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
5月31日の消印のあるハガキまで有効。
◇当選者発表
ゲーメスト6月30日発売8月号誌上にて発表。

① カプコン提供レッドアリーマーバッジ(20名)



アーサーの宿敵レッドアリーマーが主役のゲームボーイソフトだ!!

② ゲーメスト読者サービス部提供 雑君トレーナー(白2名、黒2名)



絶賛発売中のものを編集部から特にお願いしてプレゼントだ!!

③ 雑君パスケース(5名)



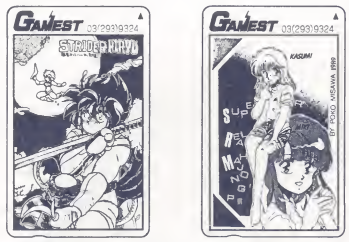
定期通学にはもう慣れたかな?

④ ナムコ提供KLAXバッジ(10名)



好評につき2カ月連続プレゼント!!

⑤ ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード(5名)



男泣きだぜ!(女の子でも可)

⑥ ナムコ提供ウイニングラン鈴鹿GPステッカー(20名)



F-1はヨーロッパラウンドに突入!!

⑦ 毎度おなじみ㊙生写真(3枚1組10名)



ギャルズ♡アイランドはもう買ったかな!?

⑧ ゲーメストオリジナルポストカード(5枚1組5名)



あのシミズセンセーのイラストだ!!

当選おめでとう 4月号プレゼント当選者発表!!

カプコン提供 スウィートホームFCソフト
(福島県) 井田 徹君
(神奈川県) 赤木健治君

カプコン提供 わんぱくダック夢冒険FCソフト
(北海道) 佐藤 司君
(大阪府) 法村圭緒君

ナムコ提供 ウイニングラン鈴鹿GPステッカー
(福島県) 木村 弘君
(茨城県) 宮田博幸君
(東京都) 八代賢一君
(〃) 森本三樹さん
(新潟県) 本田昌隆君
(京都府) 河野正博君
(広島県) 小林大祐君
(香川県) 西原圭一君
(〃) 星野和徳君
(鹿児島県) 田平健一君

カプコン提供 1941ポスター
(群馬県) 根岸弘幸君
(茨城県) 安居院保君
(東京都) 内田達也君
(〃) 梶原一騎君
(神奈川県) 川野 勉君
(長野県) 内堀 学君
(静岡県) 犬上祐一君
(新潟県) 松原裕之君
(広島県) 河部 勝君
(熊本県) 野田新一君

カプコン提供 ファイナルファイトポスター
(北海道) 山口 誠君
(〃) 藤内 真君
(茨城県) 嶋田広文君
(埼玉県) 大竹壮至君
(〃) 中村 修君
(千葉県) 中台英也君
(東京都) 今徳健太郎君
(石川県) 礒辺伸也君
(奈良県) 高澤博寿君
(島根県) 東 匡志君

ビクター音産提供 バーニングフォースCDポップ
(北海道) 高橋義満君
(東京都) 秋山憲司君
(石川県) 川辻敏弘君
(和歌山県) 黒坂公一君
(兵庫県) 中尾美智子さん

ゲーメスト提供 アイランドオリジナルテレカ
(北海道) 中野貴志君
(東京都) 秋山 緑さん
(神奈川県) 前田のり子さん
(富山県) 中村宏紀君
(京都府) 徳蔵文男君

ゲーメスト提供 雑君パスケース
(北海道) 野村浩介君
(神奈川県) 繁本竜彦君
(三重県) 奥野耕太君
(滋賀県) 小林 斉君
(兵庫県) 高岡 毅君

アミューズビデオ米子提供 TOKOROさんのキーホルダー&小銭入れセット
(宮城県) 後藤雄一君
(埼玉県) 小川 毅君
(神奈川県) 本多貴司君
(愛知県) 大野欣也君
(岡山県) 作部保次君

ゲーメスト提供㊙生写真
(北海道) 成田 徹君
(宮城県) 岡崎 明君
(茨城県) 影山奉文君
(埼玉県) 檀上岳史君
(千葉県) 村山尊夫君
(東京都) 田中あゆみさん
(〃) 高野 勝君
(〃) 神 康博君
(愛媛県) 仙波岳彦君
(鹿児島県) 八ヶ代敏洋君

必殺技はトップロープから急降下 消費税なしエルボードロップセール！

(あ) 悪魔城ドラキュラ	コナミ	¥30,000
アッポー	セガ	¥6,000
アームドF	日物	¥18,000
アレックスキッドA ROM	セガ	¥8,000
アルゴスの戦士	テクモ	¥13,500
R−TYPE(ROM)	アイレム	¥6,000
アクトフェンサー	DECO	¥22,000
(い) イスパイアル	オルカ	¥4,000
一揆	サン電子	¥7,500
1942	カプコン	¥8,000
1943	カプコン	¥13,000
1943(ROM)	カプコン	¥6,000
1943(改)	カプコン	¥18,000
イメージファイト	アイレム	¥43,000
〃 (ROM)	アイレム	¥9,000
イーアルカンフー	コナミ	¥6,000
怒 (P無)	SNK	¥5,000
(う) ウォータースキー	タイトー	¥3,000
WIZ	タイトー	¥6,000
ウィッツ(パズル)	アテナ	¥9,000
(え) エクセリオン	ジャレコ	¥6,000
エクセライザー	ジャレコ	¥8,000
エキサイトサッカー	アルファ	¥4,000
ゼビウス	ナムコ	¥6,000
F−1ドリーム	カプコン	¥15,500
エクスタミネーション	タイト	¥18,000
(お) オーダイン(ROM)	ナムコ	¥14,500
(か) カロリーVSモグラニアン	セガ	¥6,000
ガルディア	セガ	¥6,500
ガンスモーク	カプコン	¥11,000
影の伝説	タイトー	¥9,500
カルノフ	DECO	¥9,500
〃 (ROM)	DECO	¥6,000
火激	タイト	¥15,000
カントリークラブ(P無)	SNK	¥5,000
(き) 究極タイガー	タイトー	¥25,000
奇々怪界	タイトー	¥5,000
ギャラガ	ナムコ	¥5,000
(く) くにお君	テクノス	¥6,000
グラディウス(電源付)	コナミ	¥23,000
クォース	コナミ	¥25,000
グリーンベレー	コナミ	¥7,000
功里金団	タイトー	¥17,000
(け) 源平討魔伝	ナムコ	¥29,000
ゲットスター	タイトー	¥8,000
(こ) ゴールドメダリスト(P無)	SNK	¥9,500
(さ) サーカスチャーリー	コナミ	¥3,000
ザ・ギネス	サン電子	¥4,000
ザインドスリーナ	テクノス	¥9,500
サイドアーム	カプコン	¥12,000
ザ・ハスラー	コナミ	¥9,500
サラマンダ	コナミ	¥25,000
(し) ジョイフルロード	SNK	¥3,000
GPレース	アイレム	¥3,000
新入社員とおる君	コナミ	¥3,000
女子バレー	タイトー	¥3,000
ジャンボウII(P無)	SNK	¥8,000

ショットライダー	シグマ	¥6,000
シュートアウト	DECO	¥4,000
ジェネシス	DECO	¥4,000
ジャングラー	コナミ	¥5,000
ジャンプバグ	セガ	¥6,000
四川省	アイレム	¥13,000
(す) スペースパイロット	コナミ	¥3,000
スーパーバスケット	コナミ	¥3,000
スーパーライダー	タイト	¥5,000
スイマー	テクモモ	¥4,000
スペースポジション	セガ	¥6,000
スターフォース	テクモ	¥9,500
スラップシューター	セガ	¥7,000
スクランブルフォーメーション	タイトー	¥13,500
スタジアムヒーロー	DECO	¥8,000
スラップファイト	タイトー	¥13,000
スカイソルジャー	SNK	¥37,000
スカイキッド	ナムコ	¥9,500
(せ) 青春スキャンダル	セガ	¥5,000
戦場の狼	カプコン	¥6,000
(そ) ソンソン	カプコン	¥5,000
ソロモンの鍵	テクモ	¥9,500
(た) ダンガー	日物	¥8,000
タンクバスターズ	テクモ	¥6,000
ダブルドラゴン	テクノス	¥19,500
ダブルドラゴンII	テクノス	¥39,500
ダークミスト	タイトー	¥9,500
闘いの挽歌	カプコン	¥13,500
××ミッション	UPL	¥14,000
大怪獣の逆襲	タイトー	¥9,500
タイムパイロット84	コナミ	¥6,000
武田信玄Ⓑ(ROM)	ジャレコ	¥6,000
(ち) チャンピオンベースボール	アルファ	¥3,000
中華大仙	タイトー	¥13,000
(つ) ツインイーグル	タイトー	¥43,000
テラクレスタ	日物	¥7,500
テラフォース	日物	¥13,000
ディグダグ	ナムコ	¥6,000
天聖龍Ⓐ(ROM)	ジャレコ	¥8,000
(と) トップローラー	ジャレコ	¥5,000
トライアウト(プロ野球テスト)	DECO	¥4,000
DR.トッペル探険隊	タイトー	¥9,500
ドッジボール	テクノス	¥7,000
どきどきペンギンランド	セガ	¥6,000
怒号層圏(P無)	SNK	¥6,000
どんどこどん(サブ)	タイトー	¥9,500
ドラゴンバスター	ナムコ	¥12,000
ドラゴンスピリット	ナムコ	¥67,000
〃 (ROM)	ナムコ	¥9,500
ドラゴンパンチ	?	¥18,000
(に) 忍者君	UPL	¥5,000
忍者君II	UPL	¥10,000
ニュージーランドストーリー	タイトー	¥28,000
(は) バトルクルーザー	シグマ	¥5,000
バトルフィールド(P無)	SNK	¥9,500
バンクパニック	DECO	¥6,000
バトルレーン5	タイトー	¥5,000

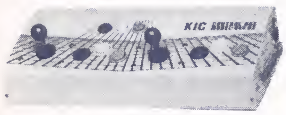
バルガス	カプコン	¥7,000
バブルボブル	タイトー	¥25,000
パックランド	ナムコ	¥22,000
バーニングフォース(ROM)	ナムコ	¥14,500
爆突機銃艇(ROM)	ナムコ	¥6,000
(ひ) ビッグプロレス	テクノス	¥3,000
ひげ丸	カプコン	¥5,000
ビーチバレー	テクノス	¥14,000
ピンポンキング	タイト	¥3,000
B−WINGS	DECO	¥8,000
ビジランテ	アイレム	¥11,000
姫四季舞	?	¥9,000
P−47Ⓐ(ROM)	ジャレコ	¥6,000
(ふ) フォーメーションZ	ジャレコ	¥5,000
プータン	コナミ	¥5,000
フロントライン(P無)	タイトー	¥5,000
フィールドコンバット	ジャレコ	¥6,000
ファンタジーゾーン	セガ	¥15,000
〃 (ROM)	セガ	¥6,000
ファンタジーゾーンII	セガ	¥8,000
ブラックドラゴン	カプコン	¥14,000
フリーキック(P無)	セガ	¥4,000
フリッキー	セガ	¥7,000
フェアリーランドストーリー	タイトー	¥9,500
フラッシュポイントⒷ	セガ	¥33,000
〃 ROMⒷ	セガ	¥12,000
プラスアルファ	ジャレコ	¥35,000
フェリオス(ROM)	ナムコ	¥14,500
ファイネストアワー(ROM)	ナムコ	¥14,500
フリップフル(パズル)	タイトー	¥9,500
(へ) ペンゴ	セガ	¥5,000
ヘルファイアー	東亜	¥22,000
(ほ) ボンジャック	テクモ	¥5,000
ホットスマッシュ(P付)	タイトー	¥9,500
(ま) 魔境戦士(P付)	DECO	¥13,000
魔魁伝説	ジャレコ	¥9,500
マッピー	ナムコ	¥6,000
(み) ミスターDo	U・V	¥5,000
ミスターDo&ユニコーン	U・V	¥6,500
(め) 迷宮島	アイレム	¥9,000
メルヘンメイズ	ナムコ	¥67,000
〃 (ROM)	ナムコ	¥9,500
(も) モンスターランド	セガ	¥11,000
モンスターレアⒷ	セガ	¥39,500
〃 ROMⒷ	セガ	¥9,000
(よ) 妖魔忍法帖	日物	¥9,000
(ら) ラスタンサーガ	タイトー	¥26,000
ラストミッション	DECO	¥8,000
ラストデュエル	カプコン	¥13,000
ラビオレプス	V・S	¥23,000
(り) リバレーション	DECO	¥3,000
リングファイターズ	タイトー	¥4,000
リベンジオヴドゥ(P付)	タイトー	¥9,500
(ろ) ロードファイター	コナミ	¥5,000
ロードランナーI〜IV	アイレム	¥7,000
ロボレス2001	セガ	¥6,000
ロボコップ	DECO	¥35,000



ロンパーズ(ROM)	ナムコ	¥9,500
(わ) ワンダーボーイ	セガ	¥7,000
ワールドカップ(P無)	テクモ	¥9,500
ワードナーの森	タイトー	¥9,500
ワンダープラネット	DECO	¥9,500
〃 (ROM)	DECO	¥6,000
ワールドコート(ROM)	ナムコ	¥8,000
ワースタ89→88(ROM)	ナムコ	¥6,000
ワースタ89	ナムコ	¥69,000

麻雀 麻雀

リアル麻雀	アルバ	¥3,000
リアル麻雀(BET)	アルバ	¥3,000
麻雀狂時代	サンリツ	¥3,000
麻雀放浪記(青春編)	H・D	¥3,000
麻雀鹿鳴館	H・D	¥8,000
麻雀シスターズ	東亜	¥5,000
お雀子館	V・S	¥5,000
お雀子館2	V・S	¥5,000
お雀子ハイスクール	V・S	¥5,000
麻雀学園	ユウガ	¥9,500
麻雀学園2	フェイス	¥12,500
お雀子クラブ	V・S	¥5,000
アイドル麻雀	S・S	¥18,000
麻雀ファンクラブ	V・S	¥28,000
麻雀大霊界	ジャレコ	¥9,000
麻雀カメラ小僧	三木	¥8,000
S・リアルPII	セタ	¥9,000
麻雀クリニック	H・D	¥9,000
華弥生	ダイナックス	¥6,000
華の舞	ダイナックス	¥17,000
大人の麻雀	アップル	¥8,000
麻雀フライデー	ダイナックス	¥18,000
ロイヤルクィーン(BET)	日物	¥3,000
ロイヤルナイト	日物	¥3,000
ナイトギャル	日物	¥3,000
クリスタルギャルII	日物	¥5,000
スウィートギャル	日物	¥5,000
アパレルナイト(BET)	日物	¥5,000
麻雀殺人事件	日物	¥8,000
制覇	日物	¥5,000
美女っ子夢物語	日物	¥5,000
麻雀刺客	日物	¥15,000
ギャルの告白	日物	¥18,000



90型モデル
キョーワインターナショナル(新品)
コントロールボックス(KIC-045)
Ⓐ ビデオ端子・VHF対応……¥34,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥28,000
Ⓒ Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥37,000

来店の方に一言！突然いそがしくなる時があるので前日にTEL下さい

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★受付時間★
平日 AM9:00〜PM11:00
日祭 PM1:00〜PM10:00（電話注文のみ）

どんどんリスト注文表を請求して下さい。（係員は暇をもてあましています。）
※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

→私の知っている楽しいゲーセン→
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋 ◎春日井は出川のゲームセンターリサ

ファミリーランド ☆=2

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(A)	583,750	FRP	9面 ドハマリ
2	グラディウスIII(B)	817,800	以下3人 AION(GND・KRM・KGT)	3人とも2周目1面 (KRM)817840点
3	グラディウスIII(C)	507,840	AION-ボブュボビュ バビュバビ■KGT	10面 ヨッちゃんがんばれよ!
4	1941	11,379,100	AION-HUL-KGT MY ONLY TRUE LOVE STORY	ALLクリア
5	マーベルランド	申請中		
6	クラックス	1,244,328	AION-HUL-WIN	ROUND51.R-6から ワープ、ボーナス50万点
7	ファイナルファイト	949,670	MOAI-AIRON-M・TAN	5面 タコミス
8	スーパーフォーミュラ	5′50″765	MOAI-AIRON M・TAN	ちょんがー!
9	エイリアンズ	656,600	AIRON-HUL-AZ	11面
10	空牙	前回と同じ		

めざせ ハイスコア!!

今回個人申請する方は、25日までのスコアを送って下さい。消印は28日(この本の発売日当日)まで有効です。唐突で本当にもうし訳ありません(G.Wのバカ!! 担当)

NTK2店合同 ☆=12

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カダッシュ(1P)	2コインクリア	恵中新2年生間くん	僧侶レベル16 EXP20251
2	WGP(6速)	100ポイント	LAP-BMXER	ALL
3	エイリアンズ(1P)	858,700	AVG-WAR	全2周クリア
4	あしたのジョー	全面クリア	新車がほしいY.O	
5	ブロックアウト	124,272	虹の精風子	25面 FACE240
6	グラディウスIII	453,180	AVG-WAR	9面 タイプB フォースフィールド
7	スーパーフォーミュラ	5′43″708	LAP-BMXER	ALL1位 ワールドレバー
8	1941(1P)	11,248,300	NOBU	ALL
9	R-TYPE II	790,700	SG-ELF	2-3
10	バトルシャーク	7面	スコアラー不明	今度は申請してね

プレイシティキャロット琴似店 ☆=8

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	S.T.U.N.ランナー	1,087,710	加納渚	レベル1～20 ワープ無
2	ファイナルファイト	2,729,880	BREM-VATSHU	R-6 クリア目前
3	クラックス	1,909,903	BREM-BOK	WAVE-56 ワープあり
4	WGP(AT)	P-92	YATCH	
5	WGP(4速)	P-94	岡野くん	ノーマル
6	WGP(6速)	P-115	MOG	
7	1941	11,721,300	BREM-キミちゃん	クリア
8	鮫!鮫!鮫!	5,433,290	WHIM-M.A	20-06 連射付 やっちを除けばオレがNo.1
9	デンジャラスシード	4,071,600	BREM-VATSHU	S-6 B-4
10	マーベルランド	853,190	General-Masaki	残-0 ALL

プレイシティキャロット旭川店 ☆=11

旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	1,435,110	パン職人	ガイ 1コイン R-5
2	クラックス	3,077,970	SAB	イージー 1コイン
3	鮫!鮫!鮫!	4,072,140	これで最後?AION-T10	1コイン 12-3
4	マーベルランド	724,640	AION-ちた-FIN	1コイン 4-3
5	ウイニングラン鈴鹿GP(6速)	2′47″717	AION-ラウウンド-KEK	
6	ウイニングラン鈴鹿GP(AT)	2′51″617	LUPIN THE FIFTH	
7	ブロクシード	458,811	AION-30万パターンAOT	ライン139 レベル139
8	クルードバスター	69,050	AION-NCRマイルドFK69	1コイン R-3
9	スーパーフォーミュラ	2′49″986	AION-LEVIN-GAIA	スズカ レバーNA1位
10	スーパーフォーミュラ	2′14″275	AION-LEVIN-GAIA	デトロイト レバーNA1位

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	空牙	2,651,200	K・K	2-4 セイレーン
2	ファイナルファイト	2,891,980	ピコ²ポン再放送望む一あたたち	R6ガイ EN-中村は永遠に
3	マーベルランド	513,530	風のゲーム戦士	4-1
4	1941	12,806,900	ALPHA	ALLあと145分位
5	スーパーフォーミュラ	5′38″920	爆走K.I	ALL1位
6	ブロックアウト	108,050	TAK	18面
7	ブロクシード	447,795	スーパーリアルゲバラ	LEVEL39
8	グラディウスIII	2-2	E-SWAT'S ATTⒸ	EDIT 990,100
9	コラムス	238,210	ガゴールはのせない	LEVEL 29
10	カプコンワールド	1,135,200	青商鬼才少年	ALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=3

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(ハード)	422,445	SHORIN	LV.41 J.1103
2	エイリアンズ	990,200	F.Dumplings	全12面クリア
3	ファイナルファイト	2,805,340	HAC-なすび	R-6 ボス (コーディー)
4	ハテナ?の大冒険	1,391,600	F.Dumplings	ALL
5	1941	11,252,200	ISG	ALL
6	クラックス	1,581,930	General-岡原朝希	R56ワープ有
7	ブロックアウト	119,655	ISG	FACE217 R-24
8	グラディウスIII	875,500	SHORIN	2-3 ボス 連射
9	空牙	1,532,850	LAP-BMXER	2-2 シルフ
10	スーパーフォーミュラ	5′53″117	わたしはただのチキンです	29ポイント C1、1、5、1位レバー

ゲームポイントフリーウェイ ☆=4

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メジャータイトル	−11	FPS-IkuⒷisland	ノーマル 1コイン ホールアウト
2	ファイナルファイト(ガイ)	2,913,670	FPS-0.2%SJr.	ノーマル 2機 全面クリア エブリなし
3	鮫!鮫!鮫!	4,437,960	WHIM-M.A	ノーマル 3機 エリア14-02
4	クラディウスIII(テクニカル・EDIT)	654,470	FPS-0.2%SJr.	ノーマル 3機 2周目2面
5	カダッシュ	EX=15,776	BMT-復活!MAX	ノーマル G-895 最終ボスL-14
6	ブロクシード	999.999+α	FPS-0.2%SJr.	ノーマル ライン178で達成!
7	ブロックアウト(点数)	94,913	Wild Cherry	ノーマル F優先 F=189 F=202
8	スーパーフォーミュラ(スズカ)	2′41″962	FPS-0.2%SJr.	ノーマル レバー ゴールイン
9	スーパーフォーミュラ(デトロイト)	2′06″641	FPS-0.2%SJr.	ノーマル レバー ゴールイン
10	スーパーフォーミュラ(チャンピオンシップ)	5′36″060	FPS-0.2%SJr.	ノーマル レバー ゴールイン

弘前ハイローザスペースランド ☆=10

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハテナ?の大冒険	979,600	もう彼はいない…… E-WATS'S-KTL㊦	ノーマル、R5 入荷2日目
2	クラックス(1面スタート、ワープ無)	383,149	でんすけクラブ(笑) HHC-F.S.ELFⓔ	イージー、WAVE7 今日もおつおめ中
3	クラックス(スコア)	1,622,710	V3達成か?(笑) HHC-JAC-FSEⓔ	イージー、WAVE60 WAVE11スタート
4	ブロクシード(スコア)	558,961	彼はどこへ… E-SWAT'S-KENⒸ	ノーマル ライン=164、レベル=42
5	ブロクシード(ライン)	ライン=258	ただ今、アイドリング中 E-SWAT'S-住人さんⒸ	ノーマル、レベル=71 あなたいぢわるっー㋯
6	ファイナルファイト(ガイ)	2,556,400	でんすけクラブNo.2 (笑)-あたたち	ノーマル、R6 あきらめないぞ!(笑)
7	エアバスター(1P側)	1,413,720	ケケパンダがライバル(笑) E-SWAT'S-管理人Ⓒ	ノーマル、ALL 若い女性に大評判
8	ウイニングラン鈴鹿GP(6MT、1P)	2′48″418	E-SWAT'S 青森聖子とODAⒸ	ノーマル 今、あやしい関係
9	クォース(2P協力)	505,840	HHC-SSS-RAY IDOL ZEALOTⒸ	B=2411 8、9来月は1周
10	グラディウスIII(EDIT)	773,670	E-SWAT'S HHC-管理人Ⓒ	ノーマル、㋹ 2周目2面

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999	ATS-A.HM.H	ライン685 ノーマル
2	ブロクシード	335,504	ATS-A.HM.H	ライン203 レベル56 ノーマル
3	クォース(1P)	299,870	General-Masaki	2機設定
4	R-TYPE	1,258,000	三代目平平平平	ALL ノーマル
5	M.V.P.	チーム打撃 432.	富沢	先発全員猛打賞 (南7条店)
6	ターボアウトラン	8′22″46	JDT-DIO	マニュアル (南7条店)
7	パワードリフト(D)	7′02″35	JDT-DIO(南7条)	休みができたら、また遊びに来て下さい。
8				
9				
10				

札幌そごう内ゲームスポット

札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス	1,836,178	BREM-BOK	56面
2	マーベルランド	1,197,580 400,110	General-Masaki♡	ノーマル END.残×4 イージー END.ノーミス
3	デンジャラスシード	4,079,400 3,273,000	General-Masaki♡	αβγ合体、ALL βγ合体、ALL
4	エアーバスター	1,487,670	BREM-㋳巻	ALL、ノーマル
5	ファイナルファイト	2,610,000	BREM-CAN	コーディー R-6
6	ファイナルファイト	1,726,800	BREM-VATSHU	ガイ R-5
7	ファイナルファイト	1,530,910	BREM-Vの人	ハガー R-5
8	鮫!鮫!鮫!	1,780,190	BREM-TSU	イージー R-8-10
9	クォース	570,170	Generel-神奈川人YMO	■1901、S-99 また来てね♡
10	パワードリフト	6′50″27	BREM-神奈川人Ⓥ	Bコース ALL

ハイスコア掲載店改訂計画 お知らせ第3弾

今回も参加するに当たっての条件をお知らせしておきます。

○スコア集計をしっかりできる担当者がいる店…前回にも書きましたがウソスコア掲載防止の為です。

○毎月10機種（10項目）を記入してくれる店…これも最低限守って欲しい項目です。その店の姿勢がうかがえます。たとえ店にゲームが10個なくてもスコアラーは1人じゃありませんから。

○締め切りを守ってくれる店…これはいうまでもありません。

○ヒットゲーム等のアンケートに積極的に協力できる店…「ハイスコアだけ載せればいいや」という考えであるのならば遠慮させていただきます。（現在の掲載店も含む）

○連絡がきちんととれる店…意外とゲーセンに直接郵送すると「宛名不明」となって戻ってくる場合があります。代表者本人の住所でもいいから連絡がきちんとできることが必要です。

○経営者（店員）がきちんといる店…これもある意味では当然で、逆に店員がいない方がおかしいので、そんな店はおことわりします。

○やる気のある店…これがないとハイスコアを載せる意味がないのでは？

以上のことが守れる上で、できるだけ今まで掲載されてない地域を募集します。

住所は、〒101－00東京都千代田区内神田1－1－15柴田ビル（株）新声社ハイスコア掲載係まで。締め切りは5月31日の消印まで有効とさせていただきます。応募が多数の場合は厳正なる審査の上での抽選とさせていただきます。

また、昨年までですでに掲載を希望している店ももう1度送って下さい。審査の上で最優先とさせていただきます。

やまかわ悠理

ゲームイン・クーガー ☆=1

山形県鶴岡市本町1-8-44 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	1,783,750	OSA	コーディー 6面 鶴岡
2	ファイナルファイト	969,220	OSA	ガイ 4面 鶴岡
3	1941	11,603,700	ZZZ-MIKA	2P側 1コインクリア 鶴岡
4	グラディウスIII	777,770	CGCえの⑦	B-FF 10面 鶴岡
5	ブロックアウト	64,990	OSA	フェイス126 16面 鶴岡
6	ブロックアウト	50,300	パピルス星人	フェイス109 19面 鶴岡
7	マーベルランド	364,140	VALTECH-BEE	イージー クリア 新庄
8	ダライアスII	3,065,230	阿部修	Xゾーン クリア 新庄
9	バーニングフォース	594,400	ひでくに	4-2 新庄
10	エリア88	1,496,750	K.井上	使用? クリア 新庄

ザ・アビニヨン

宮城県登米郡迫町佐沼錦174 ☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	上海II	8,54個	たけうち	
2	R-TYPE II	602,700	いが	2周2面
3	クライムシティ	268,000	杉田	
4	ヴォルフィード	9,999,990	いが	クリア
5	サンダークロス	3,192,000	すがわら	
6	エリア88	1,303,390	すがわら	
7	インセクターX	669,900	いるり	
8	クォース	234,200	いが	
9	ゴールデンアックス	クリア	村上、しぶや、	しぶげんきか
10	天地を喰らう	5,213,500	(関羽) 優	達者でな

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロクシード(連)	614,750	2001年 RSP-M,Y,P[佳]	LV=47 ライン=174
2	ブロクシード	ライン=222	2001年 RSP-M.Y.P[佳]	ノーマル設定
3	ブロクシード(連)	レベル=57	2001年 RSP-M.Y.P[佳]	ノーマル設定
4	コラムス(イージー)	83,680	E-SWAT'S LUMⓒ (実は閉店記念)	ノーマル設定 LV=18 J=649
5	コラムス(ミディアム)	120,743	天坂チーズケーキ同好会 回転寝台(神体じゃないよ)	LV=20 J=554
6	コラムス(ハード)	207,780	HHC-管理人酸ⓒ イージー寝台にできるかよ!	LV=27 J=620
7	スーパーマスターズ	-12	イーグル数部門希望 S-CHECKER	コッドVSレス希望
8	サイコソルジャー	1,644,250	あと30万 Heavy-KGB(ま)	エプリ有、ノーマル ALL
9				
10	ついに閉店!	10,000,000+α	ワイルドファングも 夢の跡	さようなら〜!

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=9

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	12,950,600	FHERISTAS-GIN	1コインクリア ノーマルランク
2	1941(2Pノーマル)	14,560,300	CBA FHERISTAS-GIN	各1コインクリア
3	コラムス (イージースタート)	226,310	?	LV,30、J.908 ノーマルランク
4	コラムス (ハードスタート)	303,662	CBA	LV.33、J.847 ノーマルランク
5	ファイナルファイト (2P)(連)	3,092,380	CBA-ZAO-HIR	20万エブリ、90万ストップ クリア、ノーマルランク
6	空牙(連)	2,735,940	FHERISTAS-GIN	2-4、セイレーン ノーマルランク
7	ブロックアウト	125,850	おおとも	RD28、264FACE ノーマルランク
8	ブロックアウト	142,446	けつつ(ほ)	RD34、323FACE イージーランク
9	JUJU伝説	、315,600	見切りかーぶたさん	クリア ノーマルランク
10	デンジャラスシード	3,914,950	SPREAM-BOMB	表クリア イージーランク

秋田キャロットハウス ☆=3

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス	1,152,928	ESFORSE-DORO	W=56 ワープ有
2	デンジャラスシード	3,872,250	LIM	ALL
3	マーベルランド			
4	エアバスター	1,140,280	ESFORCE-Z.K	ALL
5	1941	12,461,600	ESFORCE-Z.K	1P側ALL 100%不明
6	ブロックアウト	93,322	MJ-12 石塚朔	25面 F=217 ノーマル
7	スーパーフォーミュラ	5'40"328	ESFORSE-LUCK	レバー ワールドチャンヒオン
8	グラディウスIII	2周目1面	ゆきCHAN	948440pts
9	鮫!鮫!鮫!	1,103,950	SOSAI	6-9(連)
10	クルードバスター			

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (EDIT)	2周目1面	E-SWAT'S管理人 OAG²-めーしゃ(妖)	MVROF△ UFTOF△
2	グラディウスIII (D)	2周目1面	Chinします? OAG²-めーしゃ(妖)	
3	ファイナルファイト	2,131,800	FUKAHATA	6面
4	クラックス	1,433,992	伊達 剛	7面
5	1941(1P)	11,883,200	OAG²-ORE(ば)	ALL
6	エアバスター(1P)	1,332,990	OAG²-めーしゃ(妖)	ALL
7	マーベルランド	1,426,410	RADISH-T.S	ALL ノーミス
8	フォートラックス	2'20"90	CAA	4人PLAY
9	ブロクシード(1P)	ライン261	OAG²-めーしゃ(妖)	1941は永パか?
10	スコア募集中	クルードバスター	ハテナ?の大冒険	メジャータイトル他

モンテカルロ

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	1,023,150	ATF-ツチノコハンター	2周目3面A-F
2	クラックス	2,068,119	NG3-HYU	1コイン WAVE56
3	マーベルランド	690,620	ATF香津美リキュール NAT³	1コイン ノーマル 4-3
4	ファイナルファイト	1,730,610	NG3-XNO-CyON、NAGA	コーディー6面
5	1941	11,920,600	ATF-SHA	1コインALL
6	エアバスター	1,570,940	NG-NAT3 カバゴリラ猿太郎	1コインALL
7	ギガンデス	1,730,500	NG-NAT3	1コインALL
8	ウイニングラン鈴鹿GP	2'49"618	ATF-AK	フェラーリ 1Pのみ
9	コラムス	172,910	WNK-中島	ジェリル513 レベル24
10	ハテナ?の大冒険	72,100	TAC	

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=3

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フォートラックス	2'24"91	NHK	ノーマル 2人PLAY
2	マーベルランド	1,147,550	ESFORCE-ZK	ノーマル 1コインALL
3	エイリアンズ	970,000	NHK	ノーマル 1コイン2周クリア
4	1941	10,082,000	NHK	ノーマル 1コインALL
5	ファイナルファイト	1,746,510	MDO	ノーマル 1コイン6面
6	グラディウスIII	605,360	ゆきCHAN	ノーマル 2-1
7	カプコンワールド	1,331,000	Austals・arzt・Hlus	ノーマル 1コインALL
8	デンジャラスシード	3,418,500	ESFTRSE-ZK	ノーマル 1コインALL
9	ブロクシード	342,927	BIC	ノーマル 166ライン
10	空牙	1,022,430	NHK	ノーマル 5面ボス

プレイシティキャロット仙台店 ☆=47

仙台市青葉区中央1-2-3 第一ビル2F ☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス	1,019,119	まさかの時に スペイン宗教裁判	51面
2	マーベルランド	1,409,670	C.W.K.XOR	ALL ノーマル
3	1941	13,152,800	ホッカイダー(本物)	ALL
4	ファイナルファイト	2,906,760	ダブル鉄火丼-RYU逆 肉希望	ALL コーディー
5	ブロックアウト	101,770	まさかの時に スペイン宗教裁判	17面 FACE162
6	デンジャラスシード	3,917,650	ホッカイダー(本物)	ALL
7	グラディウスIII	552,540	ホッカイダー(ウソ)	10面 EDIT
8	R-TYPE II	971,400	ホッカイダー(本物)	2周目6面
9	エアバスター	1,397,720	スーパーストロング マスク	ALL
10	クルードバスター	235,900	こんなのクリアできねーよ! 怒羅権-RYU	最終面

ハイテクセガ高崎 ☆=7

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(連)	3,231,710	4月からは千葉市民 CSD-NEU	ガイ使用 ノーマル2人6面ボス
2	ラインオブファイヤー (1P)	8,851,140	僕が死んでも…… MB-新命明	ノーマルオール99%×1 バグ未使用100%×5
3	E-SWAT(1P)	2,558,100	青い空から MB-新命明	ノーマルオール FGK・Kさん又来てね!
4	マーベルランド (イージー)	408,980	MIB(ら)氏テレカあります。電話下さい。	END 何度か連絡しましたが誰も来ません。
5	マーベルランド (ノーマル)	722,180	ATF香津美 リキュールREM	1コイン4-3
6	1941(連)	11,295,200	TMC-YAS	ノーマル4ゲージ オール1P側
7	空牙(連)	4,381,620	NG3、XNO♡LILIA	イージー、ノーミスオール セイレーン使用
8	コラムス (ハードスタート)	210,326	TMC-ILM	ノーマル、ジュエル=544 レベル25
9	ラインオブファイヤー (2P)	14,247,640	(1P)MB-新命明 (2P)CSD-NEV	ノーマルオール400万点入る バグ未使用
10	クォース(2P)	765,850	(1P)アメリカ大統領 (2P)RABY	ノーマル2機 2周目3面B=3911

ハイテクセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (7速)	5'40"79	布施博崇	D.P=5044 ノーマル設定
2	スーパーモナコGP (4速)	6'06"93	Z.G執念35万	D.P=4581 ノーマル設定
3	1941(1P)	9,949,300	ISG	1コイン全面クリア ノーマル設定
4	コラムス(イージー)	183,644	Z.G先駆35万	レベル27 ジュエル969 ノーマル設定
5	コラムス(ミディアム)	846,503	Z.G先駆35万	レベル60 ジュエル1946 ノーマル設定
6	ファイナルファイト (ガイ)	1,845,990	栗原康行(上高2-1)	1コイン6面 エブリー設定
7	ブロクシード	605,758	KAN	レベル52 ライン198 ノーマル設定
8	クラックス	585,545	Z.G幸運すぎ35万	1コイン8面 イージー設定
9	ラインオブファイアー (1P)	3,067,260	RMC-SHO	1コイン7面 ノーマル設定
10	R-TYPE II	724,300	G-CLEJ-LAN	2-3 ノーマル設定

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	11,059,200	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL
2	マーベルランド (イージー)	392,080	TROPICAL-CAT	3人ノーマル ALL ノーミス
3	マーベルランド (ノーマル)	1,208,400	TROPICAL-CAT	3人ノーマル END
4	ブロックアウト	82,592	TROPICAL-CAT	ノーマル 19面 FACE163
5	ファイナルファイト (1P)	1,493,920	TROPICAL-CAT	2人ノーマル 5面ボス コーディー
6	グラディウスIII (EDIT)	609,120	SUKA	3機ノーマル 9面
7	グラディウスIII (B)	564,390	AGF (知っている人は知ってる)	3機ノーマル 9面
8	鮫!鮫!鮫! (1P)	40,000,000+α	Y.S.(動)	3機イージー 71-10 2Pバージョン
9	スーパーフォーミュラ	36pts	LSD	イージー フェラーリ ALL 1位×4
10	ヴォルフィード	1,048,620	勇気一発 おのでらくん	ノーマル 12面

ハイスコア通信(不定期ですいません)

ハイテクセガ弘前(青森)
4月10日をもって閉店となりました。今までどうもありがとうございました。

ゲームイン・クーガー(山形)
最上のみんな、ハイスコアおまちどうさま。置場のきみへ、この号の発売の頃きみの街に「クーガー」の出現!! どこに?

タイトー小田原周辺(神奈川)
ますます快調、忠実屋鴨宮店は鴨宮駅より歩いてすぐです。ぜひご来店下さい。

ゲームセンターコパIII(神奈川)
当店ではよくお菓子サービスをやります。とってもおいしいよ。遊びに来て下さいね。by担当Ⓩ

PC松本(長野)
もうすぐ店内を改装する予定です。ゲーセン界を常に先行するキャロットに期待!

イエローハット(愛知)
「グラディウスIII」を別モニターに写すことに成功。店内どこからでもグラIIIを見る事ができます。▲店▼

チャレンジャー関大前(大阪)
さんどら編集長のいつ出るかは編集長さえわからない不定期誌"グリーンペース"無料配布してます。みんなきてね。

●モンキーハウスメインスタジアムステッカープレゼント当選者発表

岩手県 小林一彦君
東京都 臼井政幸君
東京都 荒木貴郎君
新潟県 佐々木毅君
兵庫県 大竹佳範君
他5名の皆様

ハイテクノーベル神保町 ☆=32

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	WGP(AT)	120pts	TYRANT-ひむ	ALL1位 ノーマル タイム合計33'17"46
2	WGP(4速)	120pts	TYRANT-ひむ	ALL1位 ノーマル タイム合計32'17"43
3	WGP(6速)	120pts	TYRANT-ひむ	ALL1位 ノーマル タイム合計31'57"27
4	空牙(1P・シルフ)	4,758,200	燃えるお兄さん愛読者 Mr.まさし君	全2周クリア ノーマル 2ミス (連)
5	ファイナルファイト(1P)	3,250,220	JAG-IGA(夫)	全面クリア ノーマル コーディ使用 (連)
6	あしたのジョー	タイムトータル 6'27"	TYRANT-EXE	ノーマル ALL1R クリア
7	ナイトストライカー(Sゾーン)	92,411,670	Mr.まさし君	ノーマル 全面クリア あと10万!
8	マーベルランド(イージー)	433,700	JAG-ドラ息子-H.S	ノーマル 全面クリア 金×12
9	ナイトストライカー(Pゾーン)	来月こそは更新!	やるのはMAC	
10	苦胃頭捕物帳	これも誰もやらない	WGPトータルタイム表示	あれば熱かったのに。

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(EDIT)	697,620	VIC片居木	ノーマル 2-1
2	カプコンワールド	1,630,400	CMO-(下)	ノーマル 1クレオール
3	ファイナルファイト(ガイ)	1,684,170	僕はアウチ	ノーマル 5面で死亡 (連)
4	ファイナルファイト(コーディー)	1,802,900	僕はふつうには生きられない男だ	ノーマル 4面で死亡 (連)
5	苦胃頭捕物帳	1,495,100	TAK	ノーマル アベレージ ALLクリア 0.564
6	1941(1P)	9,729,200	BCG	ノーマル (連)有り ALLクリア
7	1941(2P協力)	4,834,100	タラコ	ノーマル (連)有り
8	マーベルランド(ノーマル)	350,000	募集中	ノーマル
9	マーベルランド(イージー)	290,000	じゃらん	イージー ALLクリア ワープ有り
10	バイオレンスファイト	12,671,860	僕ドテチン	ノーマル ALLクリア

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	357,332	ZIL "HEADACHE" APPLE	宝石1085 イージスト レベル31
2	ブロクシード	528,535	ZIL "HEADACHE" APPLE	ライン168 ノーマル
3	カプコンワールド	1,175,400	ZIL "HEADACHE" APPLE	オール3ばっかし。ノーマル
4	ハテナ?の大冒険	322,800	ZIL "HEADACHE" APPLE	2面 ↗切当日入荷
5	マーベルランド	1,598,110	M.S	1コインオール ノーマル
6	空牙	2,547,940	AKD	2-4 ノーマル(連) セイレーン
7	クォース(1P)	255,930	ひーさんやったぜ S.K	ノーマル2機
8	ファイナルファイト	1,828,520	先月と同じ	更新なし ノーマル3機
9	ミッドナイトレジスタンス	全面クリア	多数の皆様	水バの為、スコア無し、ノーマル
10	ネクストスペース	431,600	どこかの誰か	究めなんていうことばはいらない、ノーマル

荏原ゲームコーナー ☆=78

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(ハードスタート)	6,840,200	もうわんない! 来月1億! (E)SSC-VAP	ノーマル J=5703 L=172
·2	コラムス(イージースタート)	3,753,526	すぐおわる! 来月1千万? (E)SSC-VAP	ノーマル J=4412 L=126
3	クラックス(スキップ有)	4,018,372	EGC-(旅)POW	イージー WAVE92
4	クラックス(スキップ無)	5,437,145	EGC-(旅)POW	イージー WAVE67
5	苦胃頭捕物帳(1P)	2,345,200	JAG-Y.I(得)	ノーマルALL 0.870 又、来てね!(一同)
6	ブロックアウト	ROUND31	4周目発狂! JAG-母思いのH.S	ノーマル20面スタート スコア54,188
7	エイリアンズ(1P)	1,407,300	HST-(お)SPT	ノーマル全2周ALL まだいけ!
8	ファイナルファイト(1P)	3,188,140	JAG-クラッシャ〜IGA	ノーマルALL コーディー (連)なし
9	メジャータイトル	−14	EGC-(元)MKZ	ノーマルALL(1コイン) ドラゴン×1
10	あしたのジョー	ALL CLEAR	ケンカゲーマー! JAG-IGAぐり	ノーマルALL TIME集計か?

サンペデックナムコランド ☆=13

千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	11,981,300	CHAT-じーぶー(ち)	1Pクリア
2	WGP	114ポイント	MIRAGE-龍飛(ち) じーぶーさん見てるイエーイ!	ノーマル 4速 オール ライドオン
3	クラックス	1,211,782	CHAT-ALTHEA	ワープ有 1コイン 57めん イージー
4	苦胃頭捕物帳	2,335,200	時彰 鈴	1コインALL 162/180 残=23
5	ウイニングラン鈴鹿GP	2'41"420	Jun Vond J.J	マニュアル 2P
6	マーベルランド	1,434,610	MIRAGE-かわうそ(ち)(C)	ノーマル 1ミス ALL SP×2
7	グラディウスIII	589,320	TEXT-帝	テクニカル2-1 EDIT
8	エアバスター	1,680,990	CHAT-COM(ち)(C)	ALL、ノーマルランク
9				
10				

ハイテクセガ太田店

群馬県太田市東本町23-24 ☎(0276)24-8765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	12,143,900	NOP-OAC	1コイン ALL 1P
2	テトリス	999,999	宇野木君	ライン999 レベル99
3	テトリス	999,999	YAS	ライン999 レベル99
4	ターボアウトラン	8'43"93	YAS	5,815970点 ミッション
5	コラムス	237,833	MIY	ジェエル641 レベル27 ハード
6	ドルアーガの塔	1,305,630	FIN	1コインALL
7	ブロクシード	494,297	IGT-MT	ライン157 あたまがいたいよ〜
8	ギャラガ	999,990+α	栖康孝	
9	チェルノブ	323,650	ICZ	1コインALL
10	ワンダーボーイ	551,890	JKD	4-3

カジノカーニバル ☆=6

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	面数優先のためナシ	さて今月はカジノのお友達にビッグニュースだ!	Aタイプ 2-1 (連)ナシ
2	グラディウスIII	面数優先のためナシ	なんと最近欠席中のヒゲさんからお便りだ	Bタイプ 2-1 (連)ナシ
3	グラディウスIII	1,055,910	「こんにちは、ちょっとマニアのヒゲです。	EDIT、2-5 (連)ナシ
4	鮫!鮫!鮫!	5,984,900	ちょっと訳があって今はそっちへ行けませんが	20-00 (連)あり
5	コラムス(スコア)	621,320	兄が最近行っている様なのでよろしく。	ハードスタート
6	コラムス(ジュエル)	1,414	ところで坊主君頑張ってるかい?	ハードスタート L-49
7	ファイナルファイト	2,168,750	ダブったって聞いたけどくれちゃだめさ。	コーディー 6面 (連)ナシ
8	ブロクシード	ライン202	人生七転八起、まあ君は転んでばかりだけど…	レベル53
9	カダッシュ	スコア出ず!!	あと店長さんバイトの件よろしく。それでは」	マニアが只今練習中!
10	グラディウスIII	本当は記録のし忘れ	P.S.ヒゲさん火なんかつけないでね♡	Dタイプ 1-7 (連)ナシ

ハイテクセガ柏店 ☆=6

千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(EDIT)	776,000	LAX	ノーマル 1コイン 10面
2	ファイナルファイト	2,242,520	天才たろちゃん	ノーマル 1コイン コーディ 6面
3	マーベルランド(ノーマル)	662,610	LUM. IHJ	ノーマル 1コイン
4	空牙	424,270	たろちゃんより天才岩田	ノーマル 1コイン
5	メタフォックス	1,694,000	ZINMA	ノーマル 1コイン 7面
6	ブロックアウト	113,988	UMR-L	ノーマル 1コイン 25面
7	1941	12,148,100	LSP-TOP-目ビーム	ノーマル 1コイン 1P 手ターボ
8	クラックス	908,910	S-OEC	ノーマル セレク・ワープ有 1コイン WAVE56
9	WGP	Point 87	GRA-LFA	ノーマル ALLクリア 4面いったの初めて!
10	コラムス	109,338	スーパーダイアスをスピーカー8個で楽しむ男 S	ノーマル JEWELS 539 LEVEL19

ジャックアンドベティ ☆=3

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カダッシュ	26,778/18 G824	Rin-Russell-OAC	戦士、1コインALL
2	グラディウスIII(EDIT)	726,930	ZIL-APPLE	ミサイルツインFF 残オプ・2周目1面
3	ファイナルファイト	2,477,570	ACH	6面 コーディー
4	エアバスター	1,767,750	NG"3-綾ちま☆NAT³	ALL
5	空牙	4,350,120	NG3-XNO♡LILIA	ALLセイレーン
6	マーベルランド	1,386,920	香津美リキュール REM-Oac	END 残×5
7	1941	12,060,700	Rin-Russell-OAC	1コインALL 1P使用
8	クラックス	2,102,605	NG3-HYU国人	1コイン WAVE56
9	コラムス	151,460	TRI-Lord-N-T	レベル21
10	エイリアンズ	1,041,500	NG3-アバタールNAT³	2周ALL

スペース・イン・プラザ

東京都八王子旭町1-1 八王子そごう9F ☎(0426)24-2511

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンズ	676,300	APS	ノーマル エリア12 APS専用ゲーム
2	コラムス	223,272	シブー	ノーマル J=856 L=29、ミディアムスタート
3	1941(1P)	12,128,100	ニャンニャンパニックは…… URX-ODA-Z(仮)(終)	ノーマル 全面クリア 100%×1、ガッツは…
4	1941(2P)	11,082,500	えすてえ	イージー、全面クリア 100%×1
5	1941(2P同時)	11,933,300	えすてえ& まちゅみや	イージー、全面クリア 100%×1
6	ファイナルファイト(コーディ)	523,300	K	備考不明
7	ハレーズコメット	7,227,360	マンデーナイト14回リプレー男	ノーマル、エリア49 マンスリーではないよ
8				
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=88

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス(イージー)	4,925,995	FANCY-KETOSE	WAVE75 面とばし有 ※NO RAMPING設定
2	1941(1P)	12,712,400	DTH-STO&奮 from PC関大前	ALL 1P側使用
3	空牙(1P)	4,195,820	REO-SP	ALL ノーミス セイレーン使用
4	WGP	120pts.	ホルモン恋次郎さん元気? Rimi	ALL 6S,4S,AT全てで達成
5	グラディウスIII(EDIT)	1,328,170	KSGな人	2周目 10面(中ボス) N.V.R.N.FF.残
6	ラインオブファイア(1P)	7,689,570	飛田&牛山トーマスC(訂)	ALL
7	S.C.I.	10,269,860	LIE	ALL
8	苦胃頭捕物帳	2,187,200	KENYA	ALL 正答率.837
9	ハテナ?の大冒険	753,000	KENYA	STAGE 3
10	ビーストバスターズ(1P)	7,032,790	E-SWAT'S(ハ) B・S(C)	SECTION 7

筑波学園キャロットハウス ☆=12

茨城県つくば市天保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(ノーマル)	1,504,000	MB-SP♡JUN(留)	ノーマル 3人 ALL 1UP×2
2	エアバスター(1P)(連)	1,646,240	MB-SRM-TPE-宇塚まさお(ス)	ノーマル 3機 ALL 1P側
3	ブロックアウト	147,641	ブロックマスター	ノーマル 26面 F=242 C=3516
4	1941(1P)(連)	12,358,500	NEBの親友 BLENDY(社)(お)	ノーマル ALL P-38使用
5	ビーストバスターズ(1P)	7,355,640	LSP-MSO-OUT(や)	ノーマル ALL
6	鮫!鮫!鮫!(連)(1Pバージョン)	4,510,610	TOP-ゴルジ体(K³)(じ)	ノーマル 3機 19-09 二売に負けた
7	スーパーフォーミュラ(ハンドル仕様)	2'15"240	ハンドルの限界近し LSP-TOP(ん-ゴルジ体(い)	ノーマル イギリスGP OSKER氏やってます?
8	スーパーフォーミュラ(ハンドル仕様)	2'44"796	LSP-MSO-OUT デューク佐渡島の友人(気)	ノーマル 日本GP あと0.5秒
9	スーパーフォーミュラ(ハンドル仕様)	2'06"568	ハンドルの限界 LSP-TOP(ん-ゴルジ体(で)	ノーマル アメリカGP 神経ボロボロ!
10	スーパーフォーミュラ(ハンドル仕様)	5'39"634	LSP-松&梅、S(ね)	ノーマル ワールドC.S ALL1位 D.P=36

キャッスル&YOU² ☆=95

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(テクニカル・EDIT)	1,615,270	ギャラリー数も全国一?! EXCEL-星白金HIR	3周目5面、(連) ノーマル3機設定
2	マーベルランド(NORMAL部門)	1,704,180	破廉恥刑事!! EXCEL-RVS-GUN	ALL、残7、(連) ノーマル3人設定
3	マーベルランド(EASY部門)	500,360	高速スクロール神体!! EXCEL-AFC-T'	ALL、残1、(連) ノーマル3人設定
4	1941(1P)	14,181,700	おばちゃんヘアー!! EXCEL-RVS-GUN	ALL、1P側使用 ノーマル設定
5	1941(2P)	16,453,400	GUN人(皿)と WOP(ぼ)	ALL ノーマル設定
6	ファイナルファイト(ハガー)	3,179,200	漢文あと1点!! HST-SSC-MYR(仮道)	ALL、残0、エブリ無 ノーマル設定
7	サイバリオン(基礎編)	14,111,080	今さら伸ばしてすみません。EXCEL-SSC-VAP	ALL、ノーミス×5 ノーマル2機設定
8	クォース(1P)	1,403,920	EXCEL-BREM-GNR-YMO	3周目4/8、ノーマル 設定 B=4,690コ
9	メイズオブフロット	2,532,000	人生4時間ソン!! EXCEL-Sir(美)	ALL、残1 ノーマル3台設定
10	ナイトストライカー(Tゾーン)	90,992,760	ドキドキしたよ♡ EXCEL-RVS-R.Y(恋)	ALL、P.B×6 ノーマル設定

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=4

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンズ	804,200	PSY-女王様限定記念	ステージ12 2P
2	1941	12,383,400	FAM-SAI	1P ALL
3	エアバスター	858,180	CURSE-FRS-RED君	1P PHASE 6
4	ダライアスII	3,523,010	VG2-KAZ	A-C-F-I-N-T-Z
5	ブロックアウト	81,285	HIROSHI	1〜19面
6	ファイナルファイト	1,425,060	BEL	5面コーディー
7	マーベルランド	725,940	趙雲子竜	4-4 ノーマル(1-1)
8	ロッドランド	510,600	ルピス・アピスト・ガリクティス	表 32面
9	R-TYPE II	841,800	ヒデ部のアベ氏	2-5
10	あしたのジョー		BOM	ALLクリア

二荒キャロットハウス ☆=4

宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	2,327,530	0が3つ	ノーマル設定 ガイ R-6
2	マーベルランド(ノーマル)	1,388,030	元茨城県人、今埼玉県人 はて私は誰でしょう	ノーマル設定 残5 ALL
3	マーベルランド(イージー)	399,910	前栃木県人麗薫あり MB-SP♡JUN(留)	ノーマル設定 ノーミスALL
4	1941(1P)	11,855,000	SRM-ANICE KMF-B.FALCON	R-ALL ノーマル 100%×1
5	クラックス(スコア)	1,223,241	UWM(留)	1コイン W-56 イージー設定
6	グラディウスIII(EDIT)	610,290	B.D渡辺	2-1 FF ノーマル設定
7	グラディウスIII(B)	555,500	SRM-(良は平野) 気が付くとバイト人	バーティカル 2-1 レギュース ノーマル設定
8	エアバスター(1P)	1,695,150	MB-SRM-TPE-宇塚まさお(ス)	TOP-ARS氏ごめん! ALL(連)ノーマル
9	鮫!鮫!鮫!(1Pバージョン)	4,326,840	LSP-TOP-ゴルジ体(今月は細胞シリーズ)	20-00(連)ノーマル 遂征ありがとう!!
10	クルードバスター(1P)	102,000	UWM(ク)	ノーマル設定 R-4

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.15	No.35
No.17	No.36
No.18	No.37
No.20	No.38
No.22	No.39
No.26	No.40
No.29	No.41
No.30	No.42
No.32	No.43
No.33	No.44
No.34	G♡I

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.15（'87　12月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.20（'88　5月号）
No.22（'88　7月号）
No.26（'88　11月号）
No.29（'89　2月号）
No.30（'89　3月号）
No.32（'89　5月号）
No.33（'89　6月号）
No.34（'89　7月号）
No.35（'89　8月号）
No.36（'89　9月号）
No.37（'89　10月号）
No.38（'89　11月号）
No.39（'89　12月号）
No.40（'90　1月号）
No.41（'90　2月号）
No.42（'90　3月号）
No.43（'90　4月号）
No.44（'90　5月号）
ギャルズ♡アイランド

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●4月28日消印有効●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター				
	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)才 性別　(男・女)
ご住所 〒□□□-□□　電話 (　　　　　　　　)	
①小学 (　　) 年　②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年　④大学 (　　) 年 ⑤社会人　⑥その他 (　　　　　　)	

キリトリ線

No.15('87 12月号)
特集:AMショー



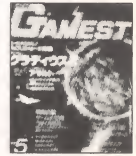
No.17('88 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦



No.20('88 5月号)
特集:AOUショー



No.22('88 7月号)
特集:グラII攻略



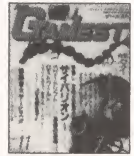
No.24('88 9月号)
特集:地獄めぐり

SOLD OUT

No.25('88 10月号)
特集:ロストワールド

SOLD OUT

No.26('88 11月号)
特集:サイバリオン



No.27('88 12月号)
特集:AMショー

SOLD OUT

No.29('89 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.30('89 3月号)
特集:アイレムの全て



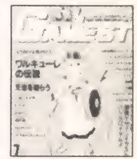
No.32('89 5月号)
特集:AOUショー



No.33('89 6月号)
特集:セガがあつーい



No.34('89 7月号)
特集:ワルキューレの伝説



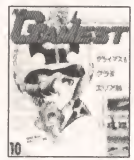
No.35('89 8月号)
特集:ドライブゲーム



No.36('89 9月号)
特集:大阪89AMショー



No.37('89 10月号)
特集:グラIII発進



No.38('89 11月号)
特集:ダライアスII



No.39('89 12月号)
特集:AMショー



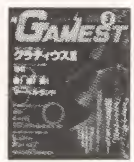
No.40('90 1月号)
特集:クォース



No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.42('90 3月号)
特集:グラディウスIII



No.43('90 4月号)
特集:ファイナルファイト



No.44('90 5月号)
特集:AOUショー



No.45(増刊号)
ギャルズ♥アイランド



君こそゲーメスト！

その1

クラックス（イージー）	セレクト有り	401,837（92面）	EGC-(旅)POW	荏原ゲームコーナー（東京）
	セレクト無し	5,437,145（1～62面）		
コムラス	イージースタート	3,753,526	すぐおわる！来月1千万？ (E)SSC-VAP	荏原ゲームコーナー（東京）
	ハードスタート	6,840,200	もうおわんない！来月1億！ (E)SSC-VAP	
エイリアンズ		1,407,300	HST-(お)SPT	荏原ゲームコーナー（東京）
苦胃頭捕物帳		2,348,000	TPL（＋α）	キャノン最前線（愛知）
			FPG-SHO	イエローハット（愛知）
ハテナの大冒険		2,606,400	IML-PET&MAD(た)	イエローハット（愛知）
WGP	AT	ポイント 120	全国3店個人申請2名の皆様	
	4速		全国4店個人申請3名の皆様	
	6速		全国10店個人申請4名の皆様	
あしたのジョー		タイム＝4:20	ダンディズムZEUS	ゲームプラザ（熊本）
カダッシュ	戦士	26,778	Rin-Russell-OAC	ジャック&ベティ（群馬）
	忍者	60,000＋α	すさまG-ネンネン(い) すさまG-Rカモネ(コ)	ウィルトークタイトー金沢（石川）
			PSN君ありがと！ SVR-KMG-WIZ(人)	アミューズ&レストメイヨー（兵庫）
	僧侶	42,073	SUF-Youlnaph(猫)	個人申請ジョイフルランド ヒノーズ下井草（東京）
	魔法使い	クリア（EXP・不明）	C.Mヒゲピン	ゲームプラザ（熊本）
クルードバスター		235,900（6面）	こんなのクリアできねーよ！ 怒羅権-RYU	PC仙台（宮城）
M.V.P		543	CAN'HID	ハイテクセガ表町（岡山）
マーベルランド	ノーマル(連)付き	1,704,180	破廉恥刑事!! EXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²（東京）
	ノーマル(連)無し	1,640,470	IML-YUJ	イエローハット（愛知）
	イージー(連)付き	500,360	高速スクロール神体 EXCEL-AFC-T'	キャッスル&YOU²（東京）
	イージー(連)無し	446,600	ELPEO-PLE	ゲームプラザ（熊本）
1941	1P	14,181,700	おばちゃんヘアー!! EXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²（東京）
	2P同時	16,453,400	GUN人(血)とWOP(ぼ)	キャッスル&YOU²（東京）
JUJU伝説 (連)付き		751,300	34,000発/hの"たん"？ SFL-KMG-PEY(人)	アミューズ&レストメイヨー（兵庫）
空牙	シルフ(連)付き	4,758,200	燃えるお兄さん愛読者 Mr.まさし君	ハイテクノーベル神保町（東京）'
	シルフ(連)無し	1,532,852（2-2）	LAP-BMXER	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
	セイレーン(連)付き	4,574,950	ヴァルキュリアはあきらメた。 LCN修斗(蹴)（KMG）	アミューズ&レストメイヨー（兵庫）
	セイレーン(連)無し	4,464,920	G.M.C.DURAN	モンキーハウスメインスタジアム（福岡）
	ヴァルキュリア(連)付き	2,707,610（2-4）	(連)なしはK.E君にお任せ LCN修斗(蹴)（KMG）	アミューズ&レストメイヨー（兵庫）
ブロックアウト（面数）		R.31（20面スタート）	4周目発狂！ JAG-母思いのH.S	荏原ゲームコーナー（東京）
ファイナルファイト	ガイ(連)無し	3,392,740	SGP-HARD PANCHER	個人申請　マンモス城インベーダーハウス（大阪）
	コーディー(連)無し	3,465,410	SGP-HARD PANCHER	個人申請　マンモス城インベーダーハウス（大阪）
	ハガー(連)無し	3,179,200	漢文あと1点!! HST-SSC-MYR（仮面）	キャッスル&YOU²（東京）
ブロクシード		393（ライン）	祝蘭和夢子的 愛情永遠不滅	個人申請 テクモランド武蔵野（東京）

今月の集計では新作が10個もあり、スコアを出す方もたいへんだったことでしょう。(集計する方としてもかなりたいへんである。)

今月のトップはクラックス。とりあえず面セレクト有りの面数勝負と面セレクト無しの面数で集計してみました。(スコアは面セレクト無しで高くなる。もちろん効率良く稼ぐだろうが…。)ちなみに、ランクはイージー(圧倒的に多い)で、ノーランピング(ランクとは別に設定されていて、これがイエスになった日にはこんなスコアはコンティニューをしないと出ない。何でこんな設定作ったんだろうか謎である。)です。

コラムスは、イージーでは魔法石が1回しか出ないということなので分けて集計しました(ハードは、一定数で出る)。

エイリアンズは、集計後に永久パターンとの声がありましたが…。とりあえず集計！

WGPはポイントで勝負！しかしあまりにも簡単すぎたか？これは強引にトータルタイム(自前で紙に書き計算する)集計でもやるか!?

あしたのジョーは全面クリア時のプレイ時間(最短)で勝負！

カダッシュはキャラ別のEXPで集計。だが、あっさりとカンスト。(しかしタイトーは新作が多いな。)

タイトー　小田原周辺 ☆=10

神奈川県小田原市扇町4-8-18　☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト（コーディー）	3,192,290	CM-ENRIKO	ノーマル ALL(連)付き 忠実屋鴨宮店
2	ダライアスII（3画面、下のZ）	3,556,810	CVM-MID涼	ALL(連)付、ノーマル 3機 ウィルトーク小田原
3	ダライアスII（3画面、下のV）	3,114,980	CVM-MID涼	ALL(連)付 ノーマル 3機 ウィルトーク小田原
4	苦胃頭捕物帳	2,127,600	ECM-C・C	1コインALL ノーマル 回答率0.907 オレンジ
5	グラディウスIII（A）	2周目 3面	CVM-S・T	ノーマルFF 忠実屋、鴨宮店
6	グラディウスIII（B）	2周目10面	CVM-雷霊XAV	ノーマル、FF ウィルトーク小田原
7	WGP	P=114	TOSHIMO	オートマ、ALL ノーマル オレンジ
8	カダッシュ	ファイターALLクリア	TAK	ノーマル、1コイン LV-20 オレンジ
9	あしたのジョー	カーロスリベラ・クリア	CVM-ENR & S・T	1コイン、ハリマオで燃えつき灰。ロストするかー。
10	クォース	470,000	CVM-血祭り君	7面■=1,244 イージー2機 忠実屋鴨宮店

ゲームセンターUFO ☆=59

神奈川県相模原市高根1-2-4　☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	12,854,600	URX-SUM	ALL
2	ファイナルファイト	2,789,320	NAN.MYAΩ!(な)	（コーディ）ROUND.6
3	JUJU伝説	463,500	URX-BKP	ALL
4	ブロックアウト	113,427	RAM	RD-25 F-229
5	エイリアンズ	871,600	R.G.B-STC	ALL
6	クルードバスター	156,850	URX-SKG	5面
7	マーベルランド（イージー）	412,750	URX-SKG	ウフフ… フレア2でしゅ!
8	マーベルランド（ノーマル）	1,618,980	R.G.B-STC	せきねさんは、どこにいったの 緑の少年復活しました!!
9	空牙（シルフ）	4,409,500	R.G.B-OSKER	ファイナルラップ50円6周です あと車種がえらべます。
10	空牙（セイレーン）	4,460,270	R.G.B-STC	モトローダー入荷しました。50円×4人同時10分間です

ゲームセンターコパIII ☆=5

神奈川県泰野市南矢名62-42　☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハテナ?の大冒険（1P）	261,600	N.ARC-真希美命だよーRUN	ステージ2 アシストあり 1コイン
2	コラムス（ハードスタート）	502,640	EXCEL-CGT-なまこ娘がライバル-HなOL!	ジュエル1239 レベル44
3	メジャータイトル（ノーマル）	−9	RAG.T-TEM	ホール11 1コイン
4	クラックス（工場設定）	549,344	RAG.T-TEM	WAVE7 1コイン ビックX4回
5	1941（1P側）	12,934,400	R.Y氏の公認? EXCEL-CGT-HなOL!	ALL 連射あり 100%×1
6	1941（2Pトータル）	15,984,400	N.ARC-ZAP & TEL 6面ですべてがおわった	二人共ALL 100%×1 連射あり
7	マーベルランド（イージー）	395,590	ゲーム外のり弁利用者 S.かまし(犬)	END (金)×8 残×3
8	マーベルランド（ノーマル）	1,536,660	ハテナ?方言係長! かまし(犬)(魚)	ALL ノーミス 残×6（+1）
9	グラディウスIII（テクニカル・A）	1,061,110	EXCEL-CGT-佐野量子FC-HなOL!	
10	グラディウスIII（テクニカル・E）	730,650	とさちゅだ!	2-2 FF 連射あり

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	140,324		ニュースター
2	マーベルランド	323,320	WA（川）	ノーマル、3-2 ニュースター
3	1941	247,800	H. S	ニュースター
4	JUJU伝説	101,600	トン	ニュースター
5	空牙	598,820	中沢	ニュースター
6	Xマルチプライ	7,364,900	URD-W	上高地
7	R-TYPE II	781,800	Rタイプ兄チャン	2周目3面 ニュースター
8	鮫!鮫!鮫!	970,100	YS	ニュースター
9	ミッドナイトレジスタンス	1,697,100	野原	1コインオール ニュースター
10	ヴォルフィード	4,472,600	乱馬	上高地

がらんがらん ☆=2

長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	1,899,940	ダライアスTM-GAA	ALL CODY初クリア!!
2	ファイナルファイト（2P）	2,858,770	AKOとGAA（GUYとCODY）	6面ボス
3	1941（1P機）	11,785,600	EPT-PCB-H.S	1コインALL P-38
4	1941（2P）	12,605,800	LufyとAKO	ALL 気合いですね!
5	スーパーフォーミュラ	2'16"138	ATM-C-Lufy	シルバーストーン ターボ
6	デンジャラスシード	3,141,650	ATM-G.O.T.Y(地) 難野	ALL S=2 B×0 ターボ
7	サイバリオン（基）	11,027,600	ATM-C-Lufy	ALL 100万×4 残3
8	天地を喰らう	5,152,400	EPT-PCB-H.S	張飛ALL（7ヶ月ぶり）
9	スーパーマン（2P）	1,153,700	AKOとGAA	ウサギが出るとこ
10	Xマルチプライ	2,042,700	復活のからしマヨネーズTM	6面Boss むずいの1言

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	苦胃頭捕物帳	2,295,400	FGD-Balさん	ALL、ノーマル 残18か19、0.908
2	空牙	4,434,850	NARC-U11 BIG-BANG	ALL、ノーマル セイレーン (連)
3	クラックス	2,395,567	ESP.K島	R68、イージー 1面スタート、ワープ
4	マーベルランド（ノーマル）	1,500,920	MFC-軍曹(天)(パ)(清)	All、内部イージー設定 みよい氏、F00助ゴメン
5	エアバスター	1,545,670	MFC-軍曹(天)(パ)(清)	ALL、ノーマル ケーキ屋氏・NROゴメン
6	デンジャラスシード	4,065,950	MFC-軍曹(天)(パ)(清)	ALL、ノーマル、FULL 奈良氏・まさし・みんなゴメン
7	グラディウスIII	588,430	Tiny-M.T	2-1、EDIT、F.F 永パ自粛 (連)
8	ロボコップ（フリッパー）	8,646,700	MZA-KAJI	ZZA氏もぜひ
9	メジャータイトル	−8	ネツゾウ組 松本班	12H、ノーマル、1コイン ニアピン×1
10	ゴールデンアックス	偏差値=378.5	DES-BOH	じーさん使用

プレイシティキャロット甲府店（甲府周辺集計） ☆=8

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所　☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド	1,542,370	KEI	
2	1941	2,922,800	DAR	1コイン 5面ボス
3	グラディウスIII（D）	826,110	SHO	テクニカル 9面
4	クラックス	308,735	DDT	
5	ザ・ロード・オブ・キング	243,400	TAK	1コイン
6	エアバスター	2,324,830	B. Z	ALL3機のこし
7	カプコンワールド	1,239,400	YAN	1コインALL
8	ブロクシード	519,053	C&P-ILM(Z)	レベル42 ライン150
9	グラディウスIII	3.130,300	中込	5周目8面 ②-F
10	ブロックアウト	68,247	とよ	17面

イエローハット ☆=69
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	W.G.P (6速レーシング)	120ポイント	当店3名様達成	ALL1位 エクストラステージはないよ
2	W.G.P (4速ノーマル)	117ポイント	「ヒー」の魔術師しんぺえ	ALL2面がライバル
3	W.G.P (オートマチック)	107ポイント	借金魔王GOD	ALL 超タコミス連発
4	グラディウスIII (EDIT)	3周目の2面	HCM-POTSU	テクニカル連射付 負けてるかもしれない
5	マーベルランド (ノーマル)	1,640,470	IML-YUJ	ALL3人(匹?)設定 3000×(7+3+3)
6	クラックス (スコア部門)	1,259,719	DCC-AGAS-KAC(せ)	59面ワープ有
7	1941(IP)	12,909,700	長瀬の使者	ALL P-38使用 弥七×4
8	空牙(セイレーン)	3,044,360	AMP-FDG-櫂将斗	2-5連射無し!
9	苦胃頭捕物帳(IP)	2,348,000	FPG-SHO	ALL おにににに×19
10	ハテナ?の大冒険(IP)	2,606,400	IML-PET&MAD(た)	ALLノーマル 4万エブリ おてつき3

ゲームインセガ高岡 ☆=1
富山県高岡市末広町畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト (ガイ)	1,453,354	A・T	5面
2	ファイナルファイト (コーディ)	1,504,638	綾小路REIMasげん	5面BOSS
3	ファイナルファイト (ハガー)	1,583,281	綾小路源	5面BOSS
4	コラムス	402,740	アドニスをねらえ げんいちろぉ〜	ジュエル=1099 LV=40
5	カプコンワールド	970,900	A³	ALL
6	ブロクシード	478,053	Nao君	LV=41 LINE=166
7	メガブラスト	1,004,730	あや	ALL 2MISS
8	バーニングフォース	441,920	MAGGY	4-1 裏面
9	クラックス		本日入荷	
10	ゲイングランド	30,877,345	A・T	ALL

がらん3 ☆=3
長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	2,380,070	PST-NPIP	6面コーディー
2	スーパーフォーミュラ	2'15"805	CHU.Q	イギリスGP甘い
3	1941(IP機)	13,066,000	PST-NPIP	ALL 100%×1回
4	R-TYPE II	666,500	PST-NPIP	2-3面だけ
5	デンジャラスシード	3,911,550	PST-NPIP	ALLS=5 B=4
6	マーベルランド (イージー)	326,690	CHU.Q	ALL残3
7	雀遊記	64,100	あっちゃん	PST.ATM ありがとう
8	テトリス(リバイバル)	ライン=856	T.K(飯田ニューグリーンより)	レベル点 カンスト時
9	ゴールデンアックス	102.5	PST-HIRO(P)	5面(ティリス使用)
10	ゴールデンアックス	107.3	PST-HIRO(P)	5面(アックスバトラー)

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=11
愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	1,286,930	睦月	エディット2-10 M・V・R・F゛残キオ
2	グラディウスIII	675,230	VRC-M・H	A-F² 2-1
3	グラディウスIII	738,630	睦月	B-F² 2-1
4	グラディウスIII	714,930	VRC-M・H	D-F² 2-1
5	ハテナ?の大冒険	1,628,400	Z TEMPLE	ALLアシストあり 残りカード4枚
6	苦胃頭捕物帳	2,344,800	Z TEMPLE	8割6分7厘 ALL(オ)18ヶアシスなし
7	1941	11,888,400	VRC-M・H	ALL
8	クルードバスター	174,350	EGG PLANT	5面
9	鮫!鮫!鮫!	1,385,160	MYU(せ)	9-9
10	ファイナルファイト	2,673,200	CPU	ALL残 3

ゲームインカナザワ ☆=2
石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	501,770	日本一はダイエー	ハード LEVEL43
2	クォース	221,930	よこた	5/5
3	ブロクシード	469,766	今年ダイエー優勝だ	LEVEL41 LINE155
4	ファイナルファイト (ガイ)	2,828,130	(ま)ガイはつかわれる	R-6
5	ファイナルファイト (コーディー)	2,724,900	魔神焼邪神ORC	ALL残0
6	ファイナルファイト (ハガー)	858,870	(ま)ハガーはムズカシイ	R-4
7	メガブラスト	445,300	GAPLUS	R-6
8	上海II	982	今村豊	
9	スーパーマスターズ	−14	アルバトロス	17P-3 HOLE IN ONE
10	グラディウスII	1,926,500	失敬男作太郎	4-F、3-8

ゲームタウンファンタジー ☆=2
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	612,320	DES-GBY	2周目1面 エディット FF
2	ファイナルファイト	1,810,830	DES-GBY	コーディー 1コイン ALL
3	1941(P-38)	11,906,000	EPT-ラッキースターH・S	1コインALL
4	クラックス	1,132,335	CHU・Q	ワープ有り1コイン
5	デンジャラスシード	3,804,700	CHU.Q	1コインALL
6	バーニングフォース	377,560	ZIG;DAG	4-2表
7	イメージファイト	693,330	EPT-H.S	1コインR-4
8	ライフフォース	2,658,600	RZS	5-3
9	ゴールデンアックス	376.5	DES-BOH	じーさん
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=2
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	428,000	KAZUMI(な)	1コイン6面ノーマル
2	ファイナルファイト	1,436,890	WTM(ふ)	1コイン5面ノーマル
3	ブロクシード	329,989	T.T	1コインライン205 レベル55ノーマル
4	カプコンワールド	1,125,000	T.T	1コイン全面クリア ノーマル
5	ファイティングファンタジー	316,870	ALG	1コイン全面クリア ノーマル
6	デンジャラスシード	3,760,650	イカンガー加長井	1コイン全面クリア ノーマル
7	エアバスター	305,690	GRADY	1コイン4面 ノーマル
8	スーパーハングオン	15,709,230	NHK	1コインアフリカクリア ノーマル
9	スーパーバレーボール	63,500	E.K	1コイン全面クリア ノーマル
10	メイズオブフロット	493,630	XZY	1コイン5面 ノーマル

HI-TECH SEGA金沢 ☆=4
石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	669,532	PIPPIN	ノーマルMスタート LV-51 JE1648
2	マーベルランド (イージー)	400,790	ピンボールゲーマー EXCALIBUR	ノーマル3人ALLクリア ノーミス(前回は4人でした)
3	マーベルランド (ノーマル)	710,710	ピンボールゲーマー EXCALIBUR	ノーマル3人 脱出面
4	苦胃頭捕物帳	2,230,000	PIPPIN	ノーマル3ヶ設定 ALL AVO.906
5	クラックス	1,600,565	ずんたたぱあっち (長谷川美智子)	イージーWAVE56 ワープ有田栗田
6	1941(連)	12,980,200	GOR-ISD(ち)	ノーマルALLクリア ライトニング使用
7	1941(2P)(連)	12,569,400	PIPPIN J-JOE	ノーマルALLクリア 連射付
8	ファイナルファイト	3,370,120	GOR-ISD(ち)	ノーマル設定ALLクリア コーディー使用
9	イメージファイト(連)	1,151,400	FGK-寿司皇ばるご君	ノーマル5機設定 ALLクリア連射有
10	SDI(4機イージー)	79,637,740	やんちゃ姫GTOⓇTM	完全オールパス-34 7-493190

ハイテクセガ新潟
新潟市古町7番地997番 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	10,859,700	FGKクリ丸	1コイン ALL
2	空牙	2,334,680	FGKクリ丸	1コイン 2周4面
3	ファイナルファイト	1,813,330	FGKクリ丸	1コイン 6面
4	スーパーマスターズ	10アンダー	吉田町聡木村	ALL
5	アウトラン	5'14"18	天上天下	
6	ターボアウトラン	8'40"25	BEENE-(KI)	オートマチック
7	パワードリフト	7'09"51	NCGM-AKI	Eコース
8	チェイスHQ	326,770	ハンドルのききがわるい	ラウンド4
9	大旋風	335,300	僕が井村です	ノーマル R-41
10	フラッシュポイント	157,013	井村君の友達?	R-43 セレクト有

アスター膳所店
滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(ハード)	488,810	Sgt. Pepper	1210ジュエル レベル44
2	マーベルランド (イージー)	382,690	ULT.—みっちい!	ノーミスEND Ⓑ48000点
3	マーベルランド (ノーマル)	1,536,690	MPY—りりあ88だお	ノーミスクリア
4	クラックス(ワープ有)	1,062,790	KRG—直美・KA	1コインWAVE51
5	ファイナルファイト	2,569,480	究極MISTY!	コーディー使用 1コインALL
6	デンジャラスシード	3,906,700	西辻英美	ALL
7	ワールドカップ'90	12-0	MI-Zero	1コインALL
8	カプコンワールド	1,163,000	TRM-2代目音無響子	1コインALL
9				
10				

ウィルトークタイトー金沢 ☆=6
石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	あしたのジョー	全面クリア	すさまG-ARIES(よ) GOR-必殺クロスカウンターじゃ(ち)	ノーマル
2	コラムス	295,852	すさまG-BISKES(ひ)	HARDスタート J878 L34
3	W.G.P.(6速)	120P	高橋町Kin	ALLノーマル
4	カダッシュ	EX60,000	すさまG-ネンネン(い) すさまG-カモネ(コ)	忍者使用 カンスト 1コインノーマル
5	苦胃頭捕物帳	正解率 9割9分9厘	山田太郎ⓇTM	残念!1問間違え!
6	1941	12,197,000	すさまG-ARIES(よ)	ライトニング使用 ALL
7	バトルシャーク	4,560,580	すさまG-ARIES(よ)	ノーマル ST5
8	クォース	748,530	すさまG-SHE-DANPY(美)	■2406イージー 2-3-9 2機
9	S・C・I	10,437,800	すさまG-ARIES(よ)	ノーマル60秒 ターボ×3
10	スーパーフォーミュラ	5'50"538	びびFR TM	セナ使用 D/P28 レバー

ハイテクセガ万代店 ☆=5
新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(ハード)	181,794	VAL-MYB(雅)	ノーマル レベル25 宝石551
2	M.V.P.	AVG452	NOG	ノーマル G9-4C
3	ラインオブファイヤー	5,862,600	五泉市のEND	ノーマル ALL100%×2
4	ブロクシード	321,405	FUA-VENUS	イージー レベル55 ライン200
5	1941(IP)	11,989,400	FVA-VENUS	ノーマル ALL100%×1
6	マーベルランド (ノーマル)	1,347,510	わざわざ大分から来た人	ノーマル ALL残4、1UP×2
7	空牙(セイレーン)	2,195,490	FGK-クリ丸	ノーマル 2-3
8	ファイナルファイト (コーディー)	1,757,520	XAX	ノーマル 6面
9	グラディウスIII	903,720	FARM、EMI	ノーマルタイプB 2周目1面前半
10	クラックス	959,150	HCR	イージー

ハイテクセガ長浜
滋賀県長浜市八幡東9-1西友長浜楽市 ☎(0749)65-1955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SSC	3'44"36	相羽啓司	RACE TIME 5分8周設定
2	1941	11,726,500	INGS-西川セブン(N)	ALL P-38
3	マーベルランド (イージー)	363,030	INGS-西川セブン(N)	ノーミス ALL
4	マーベルランド (ノーマル)	642,130	INGS-西川セブン(N)(怒)	4-1
5	コラムス	170,932	絶好調NSR.S.P.IMO	J-525 L-24 ハード
6	空牙	1,993,710	INGS-西川セブン(N)	2-3シルフ(連)
7	グラディウスIII	578,160	京都理容美容専修学校 さんぱつ屋宮川	TYPE-Ⓑ 9面(連)コン
8	ファイナルファイト	1,763,270	PPF-ZIRO rin	R-6 ハガー
9	ファイナルファイト	2,275,320	BOOM'S-S.P.IMO	R-6 コーディー
10	ギャラガ88	只今受付中	1コイン2ゲーム設定	4月22日は大久保さんの結婚式あ〜女王様

キャノン最前線 ☆=24
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハテナ?の大冒険	2,295,800	IML-何のこの点/MAD(た)	1P1コイン ALLワープあり
2	カダッシュ	LV.17、EXP24082	NAL	僧侶1コインALL
3	クルードバスター	221,550	ZAT	5面ボス
4	グラディウスIII (EDIT)	3-1	HCM-POTSU	
5	苦胃頭捕物帳	2,348,000	TPL(+α)	ALL0.885限界
6	JuJu伝説	567,950	ZAT	ALL
7	マーベルランド	1,521,730	NeeSa	ノーミスALL
8	コラムス	577,970	OZE	LV.47 1319 ハード
9	スーパーフォーミュラ	2'14"976	京都へ直通か? たこら一師匠!	シルバーストーン ノーマル
10	クラックス	3,225,366	OZE	ランクイージー

プレイシティキャロット長岡店 ☆=4
新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト (コーディー)	2,038,930	小林崇	6面ナイフ地帯
2	ファイナルファイト (ハガー)	1,741,440	小林崇	6面
3	ファイナルファイト (ガイ)	1,534,800	小林崇	5面ボス
4	ハテナ?の大冒険	726,200	ZIN-(あ)	1コイン4面
5	1941	13,131,300	ひーくん	1コインALL (連)無
6	ブロックアウト	71,341	ZIN	FACE137
7	スーパーフォーミュラ (チャンピオンシップコース)	5'50"859	A jax	DP=34pts レバー
8	ゼロウイング	2,809,670	(あ)	3-1-14 (連)無
9				
10				

君こそゲーメスト！

その2

グラディウスIII	A(連)無し	2周目10面	CVM雷霊XAV(山)	個人申請　平塚 ジョイフルプラザ(神奈川)
	B(連)無し	2周目10面	CVM雷霊XAV	タイトー小田原周辺(神奈川)
			近江からの使者	個人申請 ジョイランド草津(滋賀)
	C(連)付き	2周目7面	おごれるコナミにお仕置を！ EXCEL－星白金HIR	個人申請　キャッスル&YOU²（東京）
	EDIT (連)付き	3周目5面	ギャラリー数も全国一位!? EXCEL－星白金HIR	キャッスル&YOU²（東京）
	EDIT (連)無し	3周目1面	HCM－POTSU	キャノン最前線(愛知)
	ビギナー (連)無し	1,279,370	SGP-IMPUL-AOI (はなななはなな)	個人申請　マンモス城 インベーダーハウス(大阪)
デンジャラスシード(フルオート)		4,162,500	GOL(ま)	BC京都(京都)
ウイニングラン鈴鹿GP	1P -6速	2'43"803	LESSER-SUF -RED(仮)	個人申請 アトラスシティ(東京)
	2P -6速	2'41"420	JunV and J.J	サンペデック ナムコランド(千葉)
エアバスター		2,324,830	B,Z	P.C甲府(山梨)
クォース	1P-スコア	1,403,920	EXCEL-BREM-GNR-YMO	キャッスル&YOU²（東京）
スーパーフォーミュラ	イギリスGP レバー	2'13"703	MSO-01 -HIR-ZEN[ぶ]	チャレンジャー関大前(大阪)
	イギリスGP ハンドル	2'15"240	ハンドルの限界近し LSP-TOPくんゴルジ体	筑波学園C.H(茨城)
	日本GP ハンドル	2'44"796	LSP-MSO,OUT デューク佐渡島の友人	筑波学園C.H(茨城)
	アメリカGP レバー	2'06"478	?	タイトピア木屋町(愛媛)
	アメリカGP ハンドル	2'06"568	ハンドルの限界 LPS-TOPくん－ゴルジ体	筑波学園C.H(茨城)
	チャンピオンシップハンドル	5'39"634	LSP-松&梅、S	筑波学園C.H(茨城)
ダライアスII	2・上Z・(連)	3,481,520	元空手部副部長！ 松本泰樹(変)	個人申請 シグマ・レジャック(愛知)
	2・上V・(連)	3,618,100	俺はGAMEST！ 松本泰樹	個人申請 シグマ・レジャック(愛知)
	2・W・(連)	3,850,220	ケンカまかせろ！ 松本泰樹(変)	個人申請 シグマ・レジャック(愛知)
	2・Y・(連)	3,565,070	KOH	コインスナック24(岡山)
	3・下Z・(連)	3,556,810	CVM-MID涼	ジョイランドオレンジ(神奈川)
	3・下V・(連)	3,114,980	CVM-MID涼	ジョイランドオレンジ(神奈川)
シャドーダンサー		1,732,900	FGK-ING-Mh.K	個人申請 ゲーム・ナポレオン(神奈川)
ラインオブファイヤー		8,851,140	俺が死んでも… MB－新命明	ハイテクセガ高崎(群馬)
S.C.I.		10,437,800	すさまG-ARIES(よ)	ウィルトークタイトー金沢(石川)
ESWAT		2,558,100	青い空から… MB-新命明	ハイテクセガ高崎(群馬)
SAR		704,890	SGN	個人申請 ジョイ光(広島)
メイズオブフロット		2,532,000	人生4時間ソン!! EXCEL-Sir(美)	キャッスル&YOU²（東京）
S.T.U.N.ランナー		1,023,195 (20面)	おんなのこゲーマーPLAS -まえしまかな⑱	個人申請　茨木タウンスポット プレイランド(大阪)
ナイトストライカー	Sゾーン	92,411,670	Mr.まさし君	ハイテクノーベル神保町(東京)
	Tゾーン	90,992,760	ドキドキしたよ♡ EXCEL-RVS-R.Y(恋)	キャッスル&YOU²（東京）
ウィニングラン(テクニカル)		2'19"634	ひなさん	個人申請 ジョイランド草津(滋賀)
サイバリオン(基礎編)		14,111,080	今さら伸ばしてすみません。 EXCEL-SSC-VAP	キャッスル&YOU²（東京）

（97頁の続き）
MVPは打率で強引に集計（野球ゲームにしてはめずらしい）。
1941は今回から2P同時プレイの集計を始めました。ブロックアウトは面数で勝負。もちろんスコアも受け付けています。
グラディウスIIIで、前回D装備の面数が2—9だと連絡を受けましたので訂正しておきます（今回は更新なし）。
ダライアスIIのWゾーンでは、稼ぎの途中でヤズカがしばらく出現してこなかったとの本人からのレポートがありました（写真も同封）。
さて、ニューゲームの中で今回10店に満たなかったものでロッドランドがありますが、表面（第一話）で永久パターンが発覚してしまいました。次回からは裏面のみのスコアを集計します。
また、ゲーム界注目のNEO－GEOシステムの集計方法ですが、とりあえずスコアのあるものに関しては集計します。ただし、家で出したスコア（個人申請）については認めないことにします（確認が難しいため）。ただ、お店からの個人申請は認めます。家で練習してゲーセンでスコアを出すということは可能ですのでそこんとこヨロシク（ド死語）。

悠理

ビッグキャロット京都 ☆=16

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	W.G.P(6速)	DP=120	K.Y	デラックス ノーマル ALL
2	1941(1P)	13,832,600	水島屋TUR屋(ど)	ノーマル(連)
3	鮫!鮫!鮫!(1P Ver)	8,507,230	BOM(ど)	ノーマルA.28-10 (連)
4	デンジャラスシード	4,162,500	GOL(ま)	ALL FULL 残S×11 B×4
5	苦胃頭捕物帳	2,342,900	肉丸	AVO、918オニギリ3個スタート、残(オ)?
6	S.T.U.N.ランナー	971,655	銀河王直属太陽系支部長フェラーリの鷹	1面スタートLV.20 ワープ(有)
7	アサルトプラス(イージー)	1,253,000	OKZ☆PAJ	ノーマル設定 ノーマスALL
8	ブロクシード(ライン)	272	FG様の弟子1号	ノーマルLV.53
9	クラックス(スコア)	1,642,280	OS様の次にパワフリャアアなIDA	1面スタートマープ(有) WAVE51
10	R-TYPE II(イージー)	1,157,300	M.A(ど)	ALL

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブロクシード	スコア676,025	NCM北白川	ライン201 レベル53
2	ブロクシード	ライン228	NCM北白川	スコア541,275 レベル55
3	スーパーモナコGP(AT)	6'14"47	Sgt Pepper	DP=4502
4	クラックス	989,265	LGQ	1コイン ノーマル 51面ワープ有
5	グラディウスIII(テクニカル)	2周目1面	二面安全地帯研究会AKD	TYPE(B) TYPE(E)ノーマル
6	ウィニングラン鈴鹿GP(AT)	2'48"336	NAVIO-BKF	ノーマル
7	ウィニングラン鈴鹿GP(6速)	2'47"919	ULT-みっちい！	ノーマル
8	クォース	358,070	Q	ブロック1124
9	エアバスター	1,559,040	SGP-たばZ(偽名)[ぶ]	ノーマル 1コインALL ラストでタコミス
10	マーベルランド	1,349,160	Dr.NEC	ノーマル 1コインALL残4人

ハイテクセガ藤井寺店 ☆=5

大阪府藤井寺市岡1-16-23 ☎(0729)54-2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	空牙(セイレーン使用)	4,375,330	DLF-INGS-ZZZ	(連)1コイン 全2周クリア
2	1941(1P側)	14,164,600	DTH-T.N	(連)1コインクリア 100%×1
3	苦胃頭捕物帳	2,184,500	SDI-M.T	3個スタートクリア 残おにぎりに?
4	マーベルランド(ノーマル)	1,036,190	SDI-○田×美	1コイン4-4
5	ファイナルファイト(コーディー)	2,820,230	SDI-MHR	1コインクリア ノーマルランク
6	ファイナルファイト(ハガー)	1,717,900	SDI-PC 5冊の本買うカーズ	1コイン6面
7	空牙(シルフ使用)	2,694,850	SDI-MHR	(連)1コイン2-4
8	空牙(ヴァルキュリア使用)	2,563,490	MFFU	(連)1コイン2-4 バグ使用せず
9	WWFスーパースターズ		苦茶苦茶図留留(穴うめ)	1コインクリア 使用キャラビッグボスホーガン
10	コラムス(ハード)	343,398	SDI-Axe(まちゃみち)	J=892 L=35

ヤングプラザジャンボ ☆=15

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンズ	501,500	RDS-KOU	ノーマル設定 2周の2面目
2	1941	12,754,900	RDS-KOU	ノーマル設定 1コインクリア
3	空牙	1,608,760	RDS-KOU	ノーマル設定 2-2バルキュリア
4	クラックス	1,848,350	IKA	ノーマル設定 W-1からスタートW-56
5	ウイニングラン鈴鹿GP	2'44"933	NNG	1人プレイ 6速
6	ブロクシード	595,504	INGS-DIS	ノーマル設定 ライン205 レベル53
7	上海II	690	大石	ノーマル設定 道頓堀店
8	ハテナ?の大冒険	312,800	南野	ノーマル設定 道頓堀店
9	レーシングヒーロー	ハイスコア受付中！	ジャンボ！	パターンゲーム?
10	ザファントムジ・オペラ	マルチボールの鬼	ジャンボ！	4月入荷予定

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンズ	792,100	FSG-S.Fⓩ	2周-5面
2	ハテナ?の大冒険	304,800	A・K	W-2
3	クラックス	368,703	FSG-S.Fⓩ	R-17 ワープ有り
4	1941	13,375,400	SGP-K.N	ALL
5	スーパーフォーミュラ(日本)	2'44"225	CST(ゆ)	
6	エアバスター	1,601,110	HNT芹生	ALL
7	グラディウスIII(B.F.F)	670,020	FSG-S.Fⓩ	R-9ボス
8	グラディウスIII(D.F.F)	578,660	Y.SUZUKI	R-9
9	カプコンワールド	1,396,700	T. KISHIMOTO	1コインALLあみん問題なし
10	テトリス(ノーマル)	ライン460	Y. SUZUKI	カンスト10万×1

三宮カーニバル ☆=15

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	11,835,900	はずかしいよ FG(負)	ALLクリア
2	空牙(セイレーン)	4,462,900	THC-KMG-LCN	ALLクリア (連)付
3	マーベルランド(イージー)	391,220	SCR-京城(み)	ALLクリア
4	クラックス(スコア部門)	1,152,164	JGK-T・F・B	ワープ有 1面スタート
5	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	−20	G・D	3イーグル 14バーディー
6	鮫!鮫!鮫!	2,918,430	T.K	11-3 (連)付
7	グラディウスIII	2周目10面	Extreme -ベジータ	(連)付 細胞壁 Bタイプ F・F
8	苦胃頭捕物帳	2,338,800	SCR-(ふ)[ず]	ALLクリア0.931 残=19
9	マーベルランド(ノーマル)	1,291,070	MAT-HYAKU-らーだ	ALLクリア 残=3
10	スーパーフォーミュラ(ワールドGP)	5'34"833	CST(ゆ)	1-1-1-1 レバー DP=36

チャレンジャー関大前店 ☆=11

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	WGP(AT)	120ポイント	ILL-MOV-Sumi!!	ALL1位
2	WGP(4速)	120ポイント	ILL-MOV-Sumi!! 改めPAX!	ALL1位
3	WGP(6速)	120ポイント	SFC-PBC-HAL2	ALL1位
4	スーパーフォーミュラ(イギリス)	2'13"703	MSO-01-HIR・Zen[ぶ]	ALLレバー
5	カダッシュ(忍者)	EXP 26,581 GOLD 1,628	SFC-さんどら	ALL
6	1941(1P)	14,097,800	SGP-K.N	1P側ALL
7	空牙(セイレーン)	4,492,280	DLF-INGS-ZZZ	(連)2周ALL
8	あしたのジョー	クリア	SFC-M.K.	ALL
9	エイリアンズ	1,053,900	SFC-M.K	ALL
10	ロッドランド(裏)	666,550	MPY-よしみ君	ALL

ジョイランド松江

島根県松江市西津田町5-1-9　☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	W.G.P (4速DXタイプ)	ポイント111	EEL(あ)	1コインALL
2	W.G.P (4速アップライトタイプ)	ポイント110	EEL(あ)	1コインALL
3	W.G.P (ATアップライトタイプ)	ポイント100	EEL	1コインALL
4	カダッシュ	E×P=14,604	HIR(ぴ)	1コイン忍者使用 レベル12GOLD23434面
5	JuJu伝説	291,350	APA	1コインALL
6	マーベルランド (イージー)	343,200	HIR	1コインノーミスEND
7	ワールドカップ'90	4-0 決勝戦	OMR	1コインALL
8	上海II	696	K.S	ステージ5?マーク8つ
9	スーパーモナコGP	D.P.=4348	J.J	4速 DRY1位WET1位
10	コラムス			〆切間に合わず

ゲームシティOZ

山口県小野田市西高泊664-3　☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	678,750	TUC-HOR	ノーマルTYPE B 2周目2面
2	1941(連)	12,785,000	WAC-ARAYA-HSK(改)	ノーマル100%×1
3	ファイナルファイト(連)	2,112,160	JAC	ノーマル2人設定 ガイ6面
4	マーベルランド	1,535,280	ZUN A LA MODE	ノーマル ノーミスクリア 1UP×2 脱出成功
5	エイリアンズ	663,300	TUC-HOR	ノーマル 2周目5面
6	あしたのジョー	全6面クリア	バブルスIDA	ノーマルALL IRKO 全試合時間6:31
7	クラックス	1,514,007	パズルキラーZUNちゃん	ノーマル56面 BigX×4ワープあり
8	コラムス	495,740	K.	ノーマル ハードよりスタート レベル46 宝石1279
9	苦胃頭捕物帳	1,794,000	CYG	ランクB ALL 正解率6割6分3厘
10	メジャータイトル	-12	Mr. 高泊の板さん	ノーマル コンテ有り ホールインワン×1

タイトピア木屋町店 ☆=13

愛知県松山市木屋町3-10-13　☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P側)	14,020,500	燃える闘魂 PIA-HYT!	ALL100%×1 弥七×7 POw×8
2	S.C.I.	10,384,120	両方の腹がいたい! PIA-CNTIII	ALL1コインノーマル (秘)稼ぎ使用
3	カダッシュ	全面クリア	PIA-CAL	ALL 1コインノーマル 戦士使用
4	あしたのジョー	全面クリア	PIA-Y.Y!!	ALL1コインノーマル
5	ファイナルファイト (コーディー)	2,066,030	ぴ(ぱ)あ	1コインノーマル 6面
6	グラディウスIII (A)	2-1	新世界のゲーマ	ノーマル
7	グラディウスIII (B)	2-1	新世界のゲーマ	ノーマル
8	スーパーフォーミュラ (シルバーストーン)	2'15"052		D.P.=9
9	スーパーフォーミュラ (デトロイト)	2'06"478		D.P.=9
10	スーパーフォーミュラ (ワールドチャンピオンシップ)	5'35"943		D.P.=36

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=4

愛姫県松山市大街道1-6-4　☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	W.G.P	120pts	SURPASSER LEE	6速 全面1位!!
2	W.G.P	117pts	SURPASSER 超進化物LEE	4速とAT やる気なし
3	あしたのジョー	対ホセ1R1:24	SURPASSER Y.T	ALL でかしたぞ
4	コラムス (イージー設定)	589,490	SURPASSER Y.T	ハードからL45 J1418
5	苦胃頭捕物帳 (イージー設定)	2,341,500	LUM	ALL独走! ひさしぶり
6	M.V.P.	6-0	SURPASSER Cピーピー Y.T	AV333 四天王使用
7	ウィニングラン 鈴鹿GP(6速)	2'50"401	またもや 伊藤仁志	
8	ダライアスII (ランクA2画面)	3,621,340	SURPASSER 夜の帝王 R.T	Wクリア ノーミス!!
9	ダライアスII (2画面(夕))	3,530,250	SURPASSER 桑田のバカ者 R.T	下Zクリア Pくんごめん
10	ダライアスII (同上)	3,125,560	SURPASSER 鉄人 R.T	下Vクリア 限界スコア

モンキーハウスメインスタジアム ☆=42

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド	600,000	猿家派・ぴ	第一話1Pコイン ALL ノーマル
2	ロッドランド	610,850	猿家派・影	第二話1Pコイン ALL ノーマル1UP×4
3	コラムス	1,582,584	やちょ	1コインノーマルLV-10よりJ-2377 LV-77
4	カダッシュ	EXP 21,499	やちょ	1コイン1Pノーマル 忍者ALL
5	グラディウスIII	2周目2面	G.M.C.DURAN	1コインノーマル テクニカルB-A
6	空牙	4,464,920	G.M.C.DURAN	1コイン1Pノーマル セイレーンALL
7	エイリアンズ	1,234,300	猿家派・おかぴ	1コイン1Pノーマル ALL
8	クラックス	3,947,587	PIA-R・I	1コインノーマル 面数不明
9	レーシングヒーロー	51,328,700	大ゲバーンおかぴ	1コイン最終ステージ
10	カダッシュ	最終面	みぐ、元気ですか?	忍者以外のキャラ、1P空気人間より♡

アミューズメントマリオ ☆=3

岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92　☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(ハード)	289,800	伊武谷万二郎R復活	レベル31 ジュエル868
2	W.G.P(AT)	ポイント120	ひみつのアッコちゃん あずみまな	クリア
3	W.G.P(4速)	ポイント120	⑤ではない!! あずみまな	クリア
4	W.G.P(6速)	ポイント120	ゆうゆうマン2号 あずみまな	クリア
5	エアバスター	1,069,230	小波万太郎=H	クリア
6	グラディウスIII (EDIT)	551,830	北国旅情	9面ボス
7	ファイナルファイト (コーディー)	2,327,570	吉田戦車はあれか? パイナップル(カ)	最終面
8	ファイナルファイト (ガイ)	2,172,640	はよーいきてえ パイナッポー(か)	最終面
9	1941(1P)	11,351,900	伊武谷万二郎R復活	100%×1、クリア
10	1941(2P)	1P 9,235,300 2P 5,732,400	伊武谷万二郎&本気× OW	100%×1 クリア

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=57

岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	W.G.P(オートマ)	POINT 117	St.神魅羅(人)	ノーマル設定 ドイツのバカ 1位×7 2位×1
2	W.G.P(4速)	POINT 120	St.神魅羅(人)	ノーマル設定 オール1位
3	W.G.P(6速)	POINT 120	St.神魅羅(人)	ノーマル設定 オール1位
4	エイリアンズ	1,169,800	原田(人)	ノーマル設定 2周クリア
5	クラックス	542,490	原田(人)	ノーマル設定1コイン 面とばし有 23面
6	空牙 (セイレーン)	4,398,320	THC-KMG-LCN	ノーマル設定 2周クリア (連)
7	あしたのジョー	全面クリア	Disp-CHA-CHI(人)	ノーマル設定 点数なし 他1名
8	コラムス(ハード)	586,310	JOG	ノーマル設定 ジュエル1352 レベル48
9	コラムス(イージー)	188,003	JOG	ノーマル設定 ジュエル991 レベル28
10	苦胃頭捕物帳	1,516,400	プレイヤー St.神魅羅(人) サポート CHA-CHI(人)	ノーマル設定1PALL 1COIN0.864残3コ

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	2,259,910	大阪から帰った男 GUN	6面 コーディー
2	ファイナルファイト	1,063,590	AIA	5面ガイ
3	ダライアスII	3,381,790	命光一	下のZ Bランク
4	ダライアスII	3,320,980	Y三上	上のV Bランク
5	グラディウスIII (A)	746,070	SAL	10面 永パ使用
6	グラディウスIII (D)	635,220	AIA	テクニカル 2周目1面
7	グラディウスIII (E)	698,110	クロマティYG2	テクニカル 2周目2面
8	スーパーフォーミュラ	6'04"456	AHQ	チャンピオンシップ (DP24)
9	1941	11,743,300	AIA	クリア
10	エアバスター	848,520	RYU!(山崎)	6面 ノーマル

ビデオゾーン50 ☆=7

鳥取県米子市灘町　☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハテナ?の大冒険	1,289,600	EXE	1コインALL 1P、ノーマル
2	エイリアンズ	615,600	APA	9面ノーマル
3	ファイナルファイト	1,784,580	S.Q	6面ノーマル、1エブリーガイ
4	1941	12,818,600	VTR	1コインALL ノーマル
5	マーベルランド	1,292,040	APA	1コインALL 1ミス、ノーマル
6	エアバスター	1,041,010	EXE	1コインALL ノーマル
7	JUJU伝説	355,400	APA	1コインALL 残4
8	ギガンデス	1,778,900	T.N	1コインALL 残4
9	ブロクシード	430,374	MGI	レベル50 ライン185
10	ファイナルファイト	1,292,930	SAK	1コイン5面ノーマル ハガー

プレイシティキャロット島大前店 ☆=3

島根県松江市西川清町1147-15　☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	12,718,700	JAC改KNG H.Y(ぴ)	1コインALL 1P
2	グラディウスIII	689,530	タイトーレバー追放 運動松江支部長	1-10
3	スーパーマスターズ	-21	SJI	
4	ファイナルファイト	839,990	ENO	4面
5	ビーストバスターズ	3,359,590	SJI	6面
6	究極タイガー	3,235,040	HAC-きんきょ	2-4
7	キャンパスハンティング	タダゲーム2人ぬき	SJI	時間待ち
8				
9				
10				

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=2

兵庫県明石市本町1丁目1-32　☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	4,139,400	PEYくんの火付け役! SVR-KMG-WIZ(人)	ALL、R×2、残S×12、B×4ノーマル設定(連)
2	マーベルランド (イージーモード)	390,950	4月からは……美食倶楽部SVR-3海原雄山(怒)ESA	ALLノーミス残35☆7 ノーマル3人設定
3	マーベルランド (ノーマルモード)	1,342,240	東京へ行きたかった。無念… SVR-たこ邪教NIS(す)	END残5、1ミス脱出失敗 ノーマル3人設定
4	グラディウスIII (テクニカル・E)	1,068,440	しげちょパワー使用 SVR-邪教NIS(す)	2周目1面でDEAD ノーマル3機設定
5	グラディウスIII (テクニカル・B)	738,350	純金化粧品所持 SVR-LAC	10面でDEAD ノーマル3機設定
6	1941(1P)	11,909,700	明日から東京だ。 SVR-WIZ(人)	ALL100%×1 ノーマル設定
7	ファイナルファイト (ガイ)	1,637,600	ワイはは影プロなんかに負けん SVR-プロゲーマー(猿)TUN	5面にて崩御(連) ノーマル2人設定
8	ファイナルファイト (ハガー)	830,120	NO!が合言葉ちん SVR-しゃるろって(巨)	4面にて死亡(連) ノーマル2人設定
9	コラムス	188,958	超馬根のじい SVR-EGM-SBK(太)	LV26JEWEL582 ノーマル設定ハードスタート
10	ウイニングラン鈴鹿GP (MT)	2'47"930	パチプロになります SVR-WGP	ベストラップ1'22"650 ノーマル2周設定

アミューズ&レストメイヨー ☆=17

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル　☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	空牙(シルフ)	4,584,110	途中参加O.K!青春18きっぷ LCN修斗(蹴)(KMG)	ALL(連)あり 1、2周目とも229万
2	空牙(セイレーン)	4,574,950	ヴァルキュリアはあきらめた。 LCN修斗(蹴)(KMG)	ALL(連)あり 1-3で1万点をひらく
3	空牙 (ヴァルキュリア)	2,707,610	(連)なしはK.F君にお任せ LCN修斗(蹴)(KMG)	2-4(連)あり 1周目ボス残タイム75
4	カダッシュ(忍者)	60,000+α	PSN君ありがとう! SVR-KMG-WIZ(人)	ALL 残G3818 LV20カウンターストップ
5	カダッシュ(僧侶)	35,283	キャラ別集計希望! SFL-MUW改め PSN(聖)(ぷ)	R.5ボスLV20 寝台特急に乗れず負け!!
6	デンジャラスシード	4,161,550	WOP氏に弟子入り予定!! SFL-KMG-PEY(人)	ALL FULL(連)なし 残S×11 B×4
7	JUJU伝説	751,300	34000発/Hの"たん"? SFL-KMG-PEY(人)	ALL残0(連)あり(連)なしは来月だ!(未定)
8	ハテナ?の大冒険 (1P)	2,404,200	毎週土曜日はひんずう君によろしく! 苦胃頭魔人ニヤリと笑う	ALL1コイン 全機種ノーマル設定です
9	あしたのジョー	7分9秒	カムバ〜〜〜〜〜ック!! SFL-EGM-JOE(あ)	ALL合計タイム またもや6日で消え去った。
10	グラディウスIII (テクニカル)	2周目1面	復活壁に感謝 SVR-NIS(す)	TYPEしげちょ(エディット) 1194800pts.

コインスナック24 ☆=21

岡山県岡山市浜野4丁目22-29　☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (2画面Yゾーン)	3,565,070	KOH	ノーマルALL(連)
2	スーパーマスターズ	-19	18番がパー HCS-MPL	ノーマルALL 3イーグル、13バーディー
3	メジャータイトル	-12	ゴルファに転向! HCS-MPL	ノーマルALL トータル60
4	あしたのジョー	全面クリア	ウイリー野郎 ラッキー佐野	1コイン ノーマルALL
5	マーベルランド (ノーマル)	1,541,460	サイバリオンの再入荷は… Ⓜ	3億年たってもムリ…… ノーマルALL
6	マーベルランド (イージー)	380,490	WGPは開放台かっ!(か)	でも入荷しない…… ノーマルALL
7	サイバリオン (実戦編)	ノーミス×5	今までに3回。 2240と2190と2030万	やりてーぜ!!Ⓜ来月はZ(下)を出すよ!!
8	グラディウスIII	だれもマジメに	やってくれない…	EDITコントロール Eレーザー、フリーシールド
9	ビーストバスターズ	1,676,700	両刀使い ランボーシエロ	1人で2P部門 ノーマル
10	未来忍者	(連)で永パがやりたい	3/31放送 システムIIは高い!!	最近まともにゲームが入ってこない。

ハイテクセガ表町店 ☆=25

岡山県岡山市表町2丁目7-33　☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	12,586,300	Disp-まっちゃん	ノーマル 1コインクリア 100%×
2	グラディウスIII (A)	919,330	Disp-・・A(人)	ノーマル2-3
3	グラディウスIII (B)	1,163,140	Disp-・・A(人)	ノーマル2-9
4	空牙 (ヴァルキュリア)	2,707,630	かーまいんなん	ノーマル2-4
5	クラックス	906,105	MAI	ワープあり スコア部門
6	チャンピオンレスラー	55,924,000	Disp-杉本彩のファン	ノーマル、1コインクリア コブラ使用
7	コラムス	192,620	つる	ノーマルLEVEL10 LEVEL24 JUWEL608
8	カプコンワールド	1,448,700	J.E	ノーマル 1コインALLクリア
9	空牙(シルフ)	270万くらい		ノーマル 参考記録
10	MVP	AV.543	CAN'-HID	ノーマル B13-4H

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1　☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	空牙	2,223,400	T.S	2周3面 XAV-02
2	あしたのジョー	5VS.HARIMAO	JUN・大月	
3	クルードバスター	96,400	A.A	3面
4	マーベルランド (ノーマル)	255,310	LUM	2-4
5	マーベルランド (イージー)	263,530	LUM	4-4
6	ファイナルファイト	1,376,201	大月	ALL(ガイ)
7	JUJU伝説	151,200	JUN	4-F
8	デンジャラスシード	3,518,750	T.S	ALL
9	ダライアスII (3画面)	3,223,870	RZV	ABDGIQV
10	ネクストスペース	1,114,300	T.S	ALL

ヒットゲームBEST10

首位安泰のファイナルファイト

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は58店3月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	445	カプコン
2	2	テトリス	256	セガ
3	3	グラディウスIII	243	コナミ
6	4	1941	234	カプコン
—	5	コラムス	201	セガ
2	6	マーベルランド	119	ナムコ
5	7	ブロクシード	114	セガ
—	8	WGP	86	タイトー
—	9	カダッシュ	78	タイトー
7	10	カプコンワールド	57	カプコン

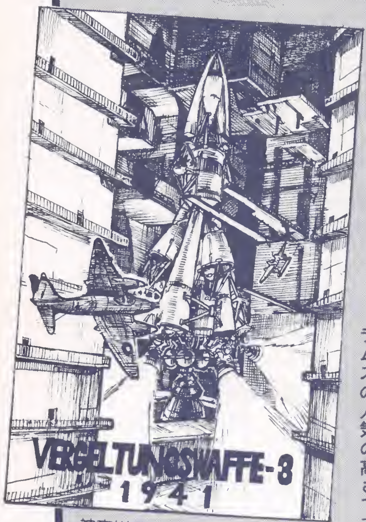
11位	ハテナ?の大冒険	12位	スーパーモナコGP	13位	苦胃頭捕物帳	14位	スーパーフォーミュラ	14位	空牙

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	381	カプコン
2	2	テトリス	265	セガ
8	3	1941	216	カプコン
—	4	コラムス	163	セガ
—	5	苦胃頭捕物帳	129	タイトー
6	6	スーパーモナコGP	128	セガ
4	7	ブロクシード	116	セガ
3	8	マーベルランド	115	ナムコ
10	9	スーパーフォーミュラ	93	ビデオシステム
—	10	バイオレンスファイト	87	タイトー

11位	グラディウスIII	12位	クラックス	13位	MVP	14位	カプコンワールド	15位	ビーストバスターズ

※得点表示の方法を100店あたりに換算したものを掲載します。これにより同じ基準をもとに、正確な比較ができると思います。



神奈川県　田中建史君

今月もファイナルファイトがトップでした。そろそろパワーが落ちつつあるものの、他に対抗馬が見当たらず、独走しています。

まだプレイしていない人は、ゲーメスト4月号を見て、投げをマスターしてから進めばあまりハマらずに遊べるでしょう。

2位のテトリスはあいかわらず高い人気を保っています。それに比べると、ブロクシードは人気が少し落ちました。ブロクシードはこのままでは1回もテトリスを抜くことができずに終わりそうです。

テトリスとほぼ同じルールで、テトリスの方が易しいのに何でテトリスまで行かないのか。出回り方の問題もありますが、テトリスより難しいのが原因だと思っています。とは言え、ブロクシードは2人プレイも面白いし、なかなか健闘したと言えるでしょう。

手堅くヒット 1941

1941は、現在発売されているシューティングでは、出来が良く、ヒットしていると言えます。しかし、このゲーム自体、プレイヤーの間でそれほど盛り上がっている感じはしません。それでも対抗機種が出ない限り、そこそこインカムを稼いでいくのではないでしょうか。

今回特筆すべきなのは、コラムスの人気の高さです。ショーでクラックス、ハットリス、コラムスと3つのゲームが出展されましたが、今の所クラックスよりコラムスの方が人気が出ているようです。

難度がGOOD コラムス

コラムスは、もともとゲームのルールが非常にわかりやすいということに加え、一応理論上は終わらないはずの難度がうまかったと思います。また、イージー、ミディアム、ハードと分かれているのも良かったのでは。来月も上位に残りそうです。

それに比べるとクラックスは、物理的に不可能に近い難度の上がり方に問題があったと思います。この点がクリアされていればもっと人気が出たと思うのですが…。

グラIIIはもはや勢いはなく、好きなプレイヤーが地道にやっているという状況です。

来月は戦場の狼II、パロディウスだ！ が出てくる頃です。期待したいですね。

（ぜんじ）

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	3,644,950	Mr-IPA-MN	ALL ノーマル 連使用
2	マーベルランド	669,560	Mr-FBI	R-3-1 ノーマル 3設
3	クォース	254,840	Mr-FBI	■780 ノーマル 1設
4	パズニック	5,037,800	Mr-JF6AZX	L-8-6-1 ノーマル 2設
5	R-TYPE II	470,600	Mr-MUU	S-6 ノーマル 3設
6	ファイナルファイト（ガイ）	1,464,390	Mr-JOE	S-6 ノーマル 2設
7	ファイナルファイト（コーディー）	1,517,150	Mr-JOE	S-5 ノーマル 2設
8	バーニングフォース	819,590	Mr-IPA-MN	S-5-1 ノーマル 3設 AUTO使用
9	ダライアスII（V）	3,382,450	Mr-OWA	ALL ランク-A 3設 ターボ使用 3画面
10	ダライアスII（Y）	3,030,970	Mr-DPT-DIG	ALL ランク-A 3設 ターボ使用 3画面

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1-2-3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタフォックス	1,100,000	中島　稔	5面　(2F)
2	SAR	138,300	田中あつし	1P　(2F)
3	ウイニングラン鈴鹿GP			
4	エアバスター	1,108,230	ひみつの江川くん	全面クリア (1F)
5	ファイティングホーク	358,350	竹田周児	エリア83　(3F)
6	オメガファイター（1P）	698,940	田中あつし	4面　(3F)
7	オメガファイター（2P）	523,420	田中聡輔&森本和也	3面　(3F)
8	ミッドナイトレジスタンス	1,672,100	浦田博貴	全面クリア (2F)
9	フェイスオフ	トータル10	(嬉野一樹&松崎しげる)	優勝　(3F)
10	タスクフォースハリアー	1,269,000	岳本　誠	4面

ゲームキャロット住吉 ☆=1

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド	203,700	中島博之	2-1 中2年生
2	1941	673,000	小林靖直	中1年生
3	テトリス	40,340	折山　学	ライン66
4	タスクフォースハリアー	575,900	小林靖直	3-1
5	グラディウスIII	375,600	中島博之	3面
6	ハテナ?の大冒険	74,200	厳　雄高	2面
7	ミッドナイトレジスタンス	478,100	原口誠一	2面
8	コラムス	5,656	中川大輔	レベル3
9	ワールドカップ'90	優勝	長崎康生	長崎海星高 サッカー部在籍
10	スーパーフォーミュラ	2'12"174	山田大輔	クリア

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	2周目2面	MGF-NYA	TYPE B 感動
2	グラディウスIII	10面 移動レーザー	MGA-TAKO	TYPE D
3	ブロックアウト	158,326	YAS	30面（面優先）
4	クラックス	2,015,645	MGF-EVE	1コイン 32面 ワープ無
5	ファイナルファイト	点数不明	バブルス那須（10さい）	1コイン(1P) コーディー使用 5面
6	ファイナルファイト	821,460	NUBO-GIL	1コイン(1P) ガイ使用4面
7	クルードバスター	85,650	アーギネスホーネント	1コイン(1P) 4面
8	1941	全面クリア	5名ほど	1コイン(1P)
9	クラックス	1,404,416	マサ子さん	1コイン(1P) 62面 シークレットワープあり
10	忍者龍剣伝	全面クリア	肉体労働者F	1コイン(1P)

HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店 ☆=2

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F　☎(0982)332-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫！鮫！鮫！	734,150	KONAMI少年	1コイン5-8
2	コラムス（ハード）	218,810	Tさん	レベル 27 ジュエル 634
3	四川省	620	Tさん	当店でバイト始めました。よろしく
4	M.V.P.	400	SFC	B.0 5.4
5	大旋風	1,051,440	UGM	1コイン2-46
6	1941	12,072,800	爆炎帝-X（宮崎）	1コインクリア
7	コラムス（ハード）	313,742	MGF-大塚（宮崎）	レベル 31 ジュエル 883
8	グラディウスIII（B）	738,930	爆炎帝-X（宮崎）	2-1
9	空牙	1,150,460	爆炎帝-X（宮崎）	1コイン6面
10	鮫！鮫！鮫！	3,758,430	山口勝史（宮崎）	1コイン12-1

てあたりしだいゲームリスト

この号が発売される頃には、今、一番の注目株「パロディウスだ！」が発売されていることでしょう。ネタは最高、ゲームバランスも良好。編集部員に太鼓判をおされたこのゲーム、とにかく自分の目で見て笑って下さい。

さて、少しずつ時期がずれてはいるものの、現在クラックス、コラムス、ハットリスと、パズルゲームの巴戦が繰り広げられています。

はじめに出たのは、クラックス。一番の長所は一見してそれほど難しそうには見えないことと、いきなり妙な画面で興味を引くこと。しかし短所としては、パズル的部分は色揃えにあるにもかかわらず、アクション性を重視しすぎ、単に動きが（頭がではなく）追いつかなくなってゲームオーバーになってしまい易いことなどが挙げられそうです。

追って出てきたのがコラムス。一番の長所は、恐らくテトリスに似た画面構成とルールでしょう。テトリスに飽きた人、諦めた人のプレイを誘うものがあります。そして偶然性の高さ、予想外の連鎖消えもプレイを盛り上げます。が、その反面テトリスの形を並べるものと違い、色を並べるものなので直観的な要素が少なく、テトリスを諦めた人には難しすぎるのでは、とも思われます。

ハットリスは未プレイなので、ここではコメントを控えます。（野村流紋）

―3月発売ゲームリスト―

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	PRと発売日
アドベンチャークイズ2 ハテナ?の大冒険	カプコン	4B2P	クイズ	ラッキーカード等のイベントも増え、オリジナルキャラ使用でストーリー性充実。
エイリアンズ	コナミ	8-2	アクション	映画エイリアン2をそのまま再現したゲーム。
KLAX(クラックス)	ナムコ	4-1	パズル	プレイヤーの諸君！　脳をビンビンに刺激せよ。
麻雀大予言	ビデオシステム	キーボード	麻雀	タロットカード占いを取り入れた麻雀ゲーム。
メジャータイトル	アイレム	2-2	ゴルフ	
バトルシャーク	タイトー	特殊操作(8-1)	3Dシューティング	
ラフ・レーサー	セガ	8-2	レース	3月
レーシングヒーロー	セガ	ハンドル	バイクレース	3月予定
W･G･P	タイトー	ハンドル系+ギア	バイクレース	3月
バルダーダッシュ	デコ	8-2	アクションパズル	3月下旬
マーベルランド	ナムコ	8-1	メルヘンアスレチック	
コラムス	セガ	4-1	パズル	3月16日
クルードバスター	デコ	8-3	アクション	3月20日
ザ ファントム オブ ジ オペラ	デコ		ピンボール	3月下旬
M.V.P.	セガ	8-3	野球	3月　リアルシミュレーション野球ゲーム
カダッシュ	タイトー	8-2	アクションRPG	3月
あしたのジョー	タイトー	4-2	ボクシング	3月

―4月以降発売ゲームリスト―

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	PRと発売日
エア・デュエル	アイレム	8-2	シューティング	2人同時プレイの撃ちまくり縦シューティング。近未来感覚がいっぱい。
戦場の狼II	カプコン	8-2 3P	シューティング	4月27日　名作「戦場の狼」がさらにバージョンアップ。3人同時プレイ可能。
つるりんくん	コナミ	2-1	プライズ機	5月10日
TSG-1(仮称)	UPL	8-2	シューティング	8月予定　横スクロール・戦略シューティング。
トッププレイヤーズゴルフ(NEO-GEO)	SNK	4-2	ゴルフ	4月16日　超美しいグラフィックでenjoy play。
NAM-1975(NEO-GEO)	SNK	8-3	シューティング	4月16日　横スクロールで爽快感バツグン。
ハットリス	ビデオシステム	4-2	パズル	4月　テトリスに続くパジトノフの第2弾。
パロディウスだ！	コナミ	8-3	シューティング	4月25日
ベースボールスターズプロフェッショナル(NEO-GEO)	SNK	2-1	野球	4月16日　今迄にないハイスピーディ、ハイグレード。
麻雀狂列伝(NEO-GEO)	SNK	4-2	麻雀	4月16日　リアル、迫力の醍醐味を。
マジシャンロード(NEO-GEO)	SNK	8-3	アクション	4月16日変身し魔法を使って魔物を倒す。
妖精物語ロッドランド	ジャレコ	4-2	コミカルアクション	4月3日　100円で2度おいしいよ～。
雷電	テクモ	8-2	シューティング	4月　正統派縦スクロールシューティング。
(タイトル未定)	UPL	8-2	シューティング	7月予定　横スクロールシューティング。
球界道中記	ナムコ	4-2	野球	4月
G-LOC	セガ	操縦桿+スロットル	ドッグファイト	4月
トライゴン	コナミ	8-2	シューティング	
阿修羅ブラスターズ	ビスコ	8-2	シューティング	5月　縦画面
スノーブラザーズ	東亜プラン	8-2	アクション	5月下旬
T.M.N.T.	コナミ	8-2	アクション	4月
キャメルトライ	タイトー	パドル2B	パズル	4月

スーパーアカトンボ ☆=8

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	W. G. P(6速)	120ポイント	AHO	1コインALL
2	W. G. P(AT)	117ポイント	INDICK-J･P	1コインALL
3	苦胃頭捕物帳	2,182,100	Y. N	1コイン ALL、ノーマル
4	1941	10,794,300	TAV-TWO	1コイン ALL、ノーマル
5	あしたのジョー	WORLD CHAMPION	E. HOBA	ALL 1RKO 1コイン、ノーマル
6	ブロックアウト	121,206	Y. O	25面、ノーマル
7	ファイナルファイト	2,728,660	遠高JEMINI	コーディー、1コイン 6面、ノーマル
8	コラムス	420,966	ハードフレンズ JEMINI	レベル41 ジュエル1100、ノーマル
9	クラックス	1,161,029	裏店JEMINI	ウェーブ56 1コイン、ノーマル
10	ウィニングラン鈴鹿GP	2′45″551	Y. N	1コイン ノーマル、MT

ゲームインプラザオリンピアン ☆=9

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	3,116,150	BIG	1P1コイン 2人設定 R-6 コーディー
2	ブロックアウト	112,082	Y. N	1P1コイン
3	1941	12,008,800	B-M	1P1コイン クリア
4	クラックス	1,533,050	BUI	1P1コイン
5	クルードバスター	114,150	SUP-NYMPH?	1コイン1P 4面
6	マーベルランド	1,456,840	BIG	1コイン1ミス ALL
7	ブロクシード	599,769	GEN	1P1コイン
8	ハテナ?の大冒険	2,221,600	SUP-NYMPH?	1P1コイン ノーマル クリア
9	ビーストバスターズ	8,505,630	NINJA	1コイン1P ALL
10	鮫!鮫!鮫!	1,700,130	TYP	1コイン エリア10-4 ノーマル

プレイシティキャロット久留米店

久留米市六ツ門2-34 三信ビル　☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス	1,266,660	有明海に浮くドザエモン	イージーランク
2	ファイナルファイト	2,479,680	大牟田のきりんじBIO	ノーマル
3	W. G. P	97	SKD	レーシングタイプ
4	コラムス	190,300	SKD	レベル10スタート
5	デンジャラスシード	3,894,650	BIG	ALL
6	バーニングフォース	3,231,550	BIG	6-1
7	マーベルランド	1,295,320	BIG	ALL
8	カダッシュ	LEVEL18	ししょう	ALL
9	ゼロウィング	3,139,170	TRASH NEO	ハーディスト 16-30
10	エイリアンズ	302,100	DEATHMASTER YOS	1周とちょっと

ゲームプラザ ☆=90

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンズ	771,700	PLE	11面 ノーマル
2	あしたのジョー	①0=31 ③0=05 ②0=32 ④0=07	⑤1=29 ダンディズム ⑥1=36 ZEUS	へのずっこたる。アボガドノーマル
3	カダッシュ	1コインオール	C. M ひげぴん	魔法使い ノーマル
4	コラムス	301,652	SAF	J=822 L=33 レベル1 スタート
5	グラディウスIII	2周目7面	GO-D	B-F ノーマル
6	マーベルランド	446,600	ELPEO-PLE	イージー ノーミス
7	1941	11,881,200	MST	工場出荷設定
8	JUJU伝説	277,000	OH-SHIRI	1コイン ALL ノーマル
9	グラディウスII (1-F)	10,000,000+α	GO-D	ノーマル、15万エブリ 13-8にて達成
10	クルードバスター (1P)	点数不明	OH-SHIRI	1コイン6面 ノーマル

ジャスコ大分店ナムコランド ☆=1

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス(スコア)	1,300,110	鬼ゃ〜ず。王者Pochi!㊞	シークレットワープ、1コイン
2	マーベルランド(ノーマル)	1,462,890	鬼ゃ〜ず。王者Pochi!㊞	ALL
3	マーベルランド(イージー)	398,880	鬼ゃ〜ず。王者Pochi!㊞	END 残3
4	ファイナルファイト(コーディ)	2,724,410	鬼ゃ〜ず。TRX-めすろん!	ALL 残1
5	ファイナルファイト(ガイ)	2,803,090	鬼ゃ〜ず。TRX-めすろん!	ALL
6	鮫!鮫!鮫!	1,75?,???	途中で消したので不明	AREA 10-?
7	ブロクシード	221LINES	鬼ゃ〜ず。王者Pochi!発狂	LEVEL.50 はやいぞ
8	デンジャラスシード	3,800,350	鬼ゃ〜ず。王者Pochi!㊞	ALL
9	クラックス(面数)	WAVE.8	鬼ゃ〜ず。王者Pochi!㊞	ワープ無し、1面スタート 1コイン
10				

ゲーメスト人

7月号 次号は5月30日発売!!

どどど――んと

パロディウスだ!

G-LOC カダッシュ 戦場の狼II

君は見たことがあるか!? 名場面集・エンディング集一挙大公開!

なぜ最近のゲームは難しいのか 論

今回はゲームの難易度について論じたいと思います。

まず、読者の方に知って頂きたいのは、ゲームの難度は、原則としてロケテストのインカムによって決められるということです。だから、メーカー側がマニアにウケるから難しくしてやろうと思っているわけではありません。ただ単に、ロケの時点でプレイ時間が長くてインカムが上がらないから、難度が上がるわけです。

新しい種類のゲームならこのやり方で良いときもあります。しかし、マニアが期待しているパート2ものになると別。まず、うまいプレイヤーばかりロケ地に集まるため、一般プレイヤーの感覚とほど遠くなってしまいます。また、この時、プレイヤーは難しいからやらないのではなく、難しくともやってしまおうと考えています。結果として難しくて早く終わる方がインカムが上がるとなってしまいます。

また、そもそもロケテストを長期にわたって行うのは難しいので、短期のデータしか得られません。ロケテストのデータを信じ過ぎると、短命のゲームになりかねません。

長期インカムのためには、広い層のプレイヤーに支持してもらうことが第一条件です。テトリスでは、なかなか終わらない長時間プレイする人は今やたくさんいます。ではなぜインカムが良いのか。それは、それほどうまくない人も数多くゲームをやっているからです。グラディウスIIIなどでも、もっと広い層に合わせた難度であれば、相対的にプレイ時間は短くなったはずです。

さて、それでは現状をどう打開すれば良いのか。マニアのプレイヤーにはロケテストに集まるのを自粛してもらいたいと思います。しかし、ロケテストの結果をうのみにするゲームメーカーが問題なのではないでしょうか。マニアを悪者扱いするだけでは、何の進展もないでしょう。ましてや、ゲーメストのライターがみんなロケテストでやりこんでいるなどということはあり得ません。

マニアが喜びそうなゲームがインカムが今ひとつ伸びないと考えられているのは、難度が大きな理由だと思います。難広い層にうける難度を考えるのがメーカーのつとめであると思います。

(ぜんじ)

GAMEST ゲーメスト 6月号

■平成2年6月1日発売　第5巻6号通巻46号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03 (293) 9321
編集部　03 (293) 9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　漢炎剣　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　じーぷー　N.O　ずるずる
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　FIS
武者涼汰　はんたあ　C・LAN　VAX　バイオ
植村伴北　飯田琢磨　藤原ひさし　川瀬みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず
高橋己代子　萩原祐四郎　佐藤孔建
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画(有)ミルコンズ

待ってー、もうひとこと

カダッシュは面白いぞーと攻略を書いたのはいいけど、何せ2ページ半ではスペースが狭過ぎる。訳あってマップも載せられないし。

書きたいことが書けない、伝えたいことが伝えられないというのは、ライターとしてもどかしいことこの上ない。

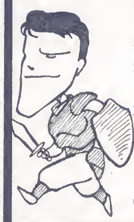
来月は書きたいこと書くぞー。今月はわかりにくくてゴメンね。(YOU・A)

表紙の裏をとれ

今回は「パロディウスだ!」からタコで――す。

初め、おねえさんかタコかもめたんですけど、おねえさんは絵にしようがないので、タコになりました。

ゲームにはもっとたくさんのキャラクターが出て来ますし、笑撃があります。バランスもそんなに悪くなさそうですし、何回やってもそんなはないでしょう。　藤原ひさし



●情さんの車で富山から東尋坊、親不知等と色々回ってきた。いや～海産物が食える幸福をマンキツして参りました。地元の人々のさりげない心遣いもうれしかったし…。お仕事も一段落して、ここらでゆっくり本でも読んで勉強しようかな?と。

(メーテルをかいたら似てないと言われた…。栗原桃郎)



●唐突ですが水島屋はサークル名です。みーな氏は私の師です、よろしく。

しかし富山はおもしろかった。御旅屋さん、無免許運転させるし…。今度は大阪で会いましょう!!

(NHKではテトリス国際大会で優勝!!ゲームボーイ版は詰んでたけどパジトノフ氏のサインが大㊪の水島屋T.J.)



●現在、体調を崩し、寝込んでおります。どーもストレス性の胃炎のようで吐き気と戦う毎日。ついでにアレルギー性鼻炎なもんでもうボロボロ。

だれかこんな僕に励ましのお便りを下さい……って、どうにも気弱になってるぞ。

うーん、胃が痛いよー。

(パズル作成中APAPA)



●1年間、池袋にある寺にこもって、俗世間との関係を断ち切って「ズケンベンキヤウ」をしてました(ウソ)。この1年間でゲームを客観的に見られるようになり、ゲーム中毒症から抜け出せましたがその反面、大切なものを失くしたような気がします。

(今頃、5月病になっているかもしれない人　じーぷー)



●ここ数ヵ月、鬼のような日日が続いた。これから先も同じような日々が続くと思うと…とてもうれしい。

やはり人間という生き物は、考えつつ、活動していることに意義があるのではないかと考えている今日このごろ。

(wizIIIでLEVEL1012の壁が厚すぎるバイオ)



●只今、編集部が物置き小屋と化している。ただでさえ狭い編集部なのに、うさぎ小屋どころか鳥かごのような状態である。

ところで、先月号の「どすこい」はインパクトあったので、まずいジュースを知っている人は、送ってね。

(まずいジュースフリークのし～ちゃん)



●ここのところ、また難しいゲームが増えてきました。そこで、だれが読んでもわかる、本当に役に立つ攻略法を載せていきたいと思います。

見ているだけで、自分で体験できなければゲームじゃありません。できるだけ多くの人に、ゲームの本当の面白さ、クリアの喜びを感じてほしいと思います。　(ぜんじ)



●ゲーメスト1冊作るのって本当に大変なんだなあ…これが今の私の正直な気持ちです。この先色々と不安材料はあるけれど、とにかく前進あるのみ!!(な～にが前進あるのみだよ、とか言われるだろう事を予期しつつもやたら真面目に後記を書いている、新米のくせに2ヵ月連続で書かせてもらったC・LAN)

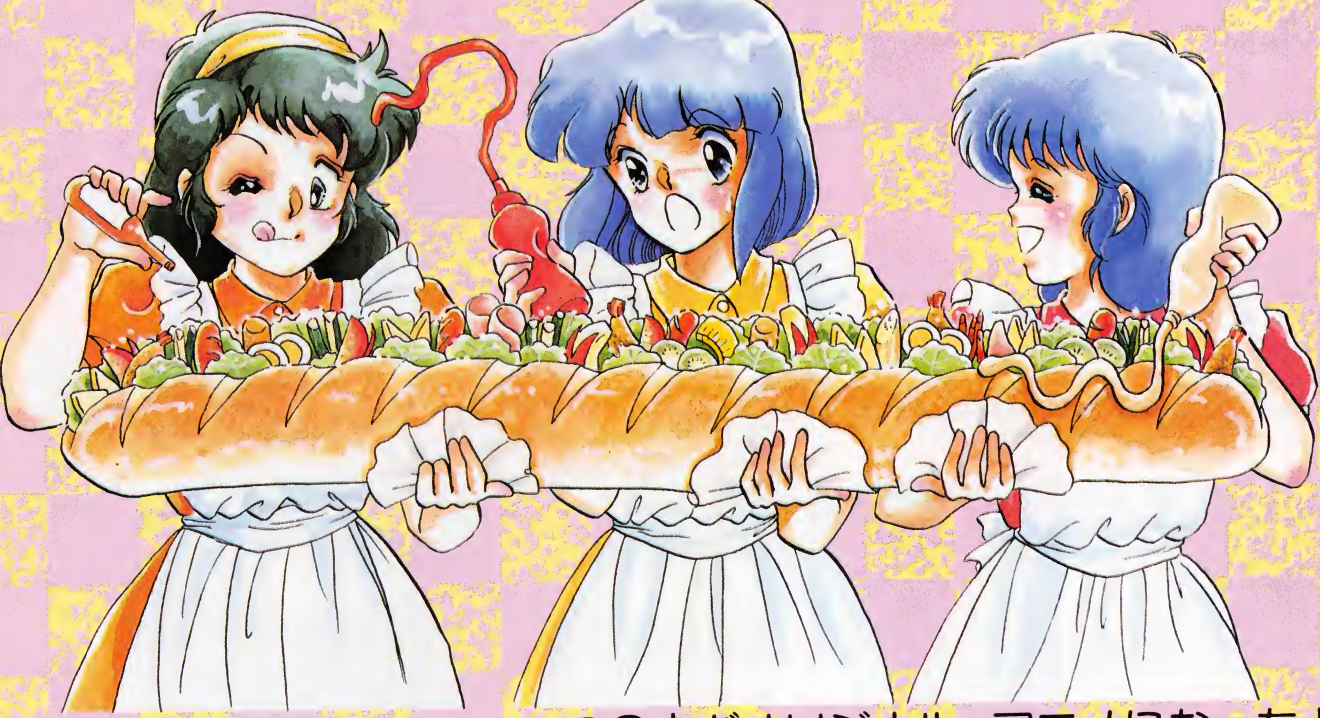
頑張ったぜコーナー

スーパーリアル麻雀アニメビデオ

ミキ、カスミ、ショーコの

はじめまして♡

PSVX-1001 全30分 税込定価¥5,800(税抜価格¥5,637)



あのミキ、カスミ、ショーコの3人がオリジナル・アニメになった！
3人のプライベートタイムを中心に今はじめてアナタにだけ素顔を見せちゃいます。巻末にはHDキャラによるショート・アニメも収録。

好評発売日

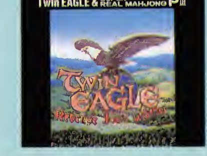
「みつめていいよ」



CD:H28X-10012
税込定価¥2,884(税抜価格¥2,800)

MC:X24X-3512
税込定価¥2,472(税抜価格¥2,400)

SETA GAME MUSIC SCENE ONE
~トゥインイーグル、SR麻雀PⅢ~



CD:H24X-10001
税込定価¥2,472(税抜価格¥2,400)

MC:X21X-3501
税込定価¥2,163(税抜価格¥2,100)

SETA VISUAL WORKS SCENE ONE
~SR麻雀PⅡ、PⅢ&トゥインイーグル~



W38V-7006:VHS/HiFi/30分
税込定価¥3,914(税抜価格¥3,800)

PICTURELAND

株式会社ポリスター
●東京本社 〒107 東京都港区南青山5-1-2
青山エリービル Phone:(03)406-8160
●大阪事務所 〒530 大阪市北区西天満5-2-18
高橋ビル東館7F Phone:(06)361-5755
●名古屋事務所 〒460 名古屋市中区栄2-11-7
伏見大島ビル8F Phone:(052)204-3161

戦闘開始!!

G-LOC
AIR BATTLE
LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G FORCE

ジーロック

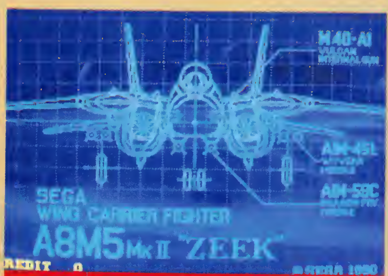
タイトル画面



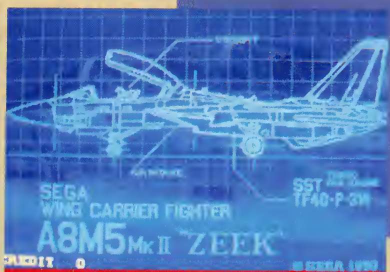


ショーの時はなかったデモのひとつ。

これが最新バージョンだ！
今月は初級のステージ紹介



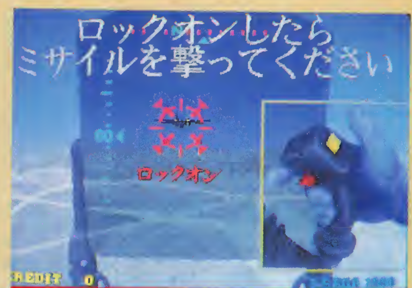
自機正面



自機側面



サイトとターゲットを合わせて……。



FIRE！

こうなった発売バージョン

今回は最新バージョン（ほぼ発売VER?）をプレイすることができたので、ショーバージョンとの違いを書いておきます。上級も母艦から発進し、何とゲームオーバーのインスタンプレイも無くなってしまったようです。あと、スタート直後の持ち時間が80秒から70秒になってしまいました……が、敵が倒しやすくなったので難しくなったわけではありませんからご安心を。くわしい攻略などは来月号から始めます。

初級（ビギナー）

MISSION1

「70秒以内に8機撃墜せよ」

さすが1面。簡単でしょう。この面では全機バルカンで撃墜できるように練習してほしい。クリアしたとき85秒は残せるようにしたいところだ。

MISSION2

「9機撃墜せよ」

1・2・3面はなるべく残タイマーを増やすことを念頭にプレイしよう。ここでもミサイルは節約してタイムに加えよう。

MISSION3

「10機撃墜せよ」



計器も見たいけどプレイ中はそうもいかない。



初級ってショーのときはビギナーじゃなくてトレーニングでしたね。

もう3面ともなると敵も本気で攻めてくる。敵の弾もホーミングだということを忘れないように！　撃つミサイルも10発以内にしたい。ここで90秒以上残せる。



ヒビやダメージは面クリア後、元にもどる。

MISSION4

「6機撃墜せよ」

ここは左右に壁がある。ゆえにロールシザースは死を意味する。大抵この面で無駄なタイムロスで時間がなくなり、2〜3面先でタイムオーバーになるというのが一番ありがち。この面は特に気合を入れていこう。慣れればクリア時100秒以上残すことも可能。

MISSION5

「20隻破壊せよ」

この面は海上の戦艦と戦う。戦艦はバーニングフォースバルカン？　を撃ってくるので注意してね。

MISSION6

「10機撃墜せよ」

この面から前面の編隊が撃つホーミングが強化される。ねらい撃ちに気をつけるべし。

MISSION7

「10機撃墜せよ」



動いてる画面はもっときれいです。



中級はいきなりガケの面からスタート。



戦艦は弱いがバルカンを連続して喰らうと負ける。



ここらへんで下がらないと橋に激突してしまう。



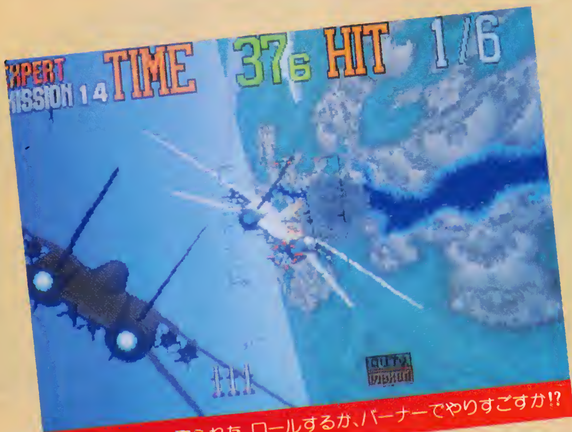
この地形はもしや……。



このパースのときもロックオンできます。



補給基地を攻撃中。



ピッタリ後ろを取られた。ロールするか、バーナーでやりすごすか!?



左下のゲージはとても重要なので見逃さないように!(さもないとバーナーが……)

ここは6面をパワーアップしたようなところ。1ヵ所右から来るホーミングがよけにくい所があるが、ここをチェックしておけば後は大丈夫。

MISSION8

「10機撃墜せよ」

あっという間に最終面。タイマーの方は何秒残っているかな？　この面は45秒程残してあればまず安全にクリアできると思う。タイマーを気にせずクオリファイ達成に全力を尽くそう。

中級（ミディアム）

このモードは初級より少し操作が難しい。初めのうちはあまり大きな動きはしない方がいい。

上級（エキスパート）

これぞタイトルのG-LOCである。はっきり言って敵よりも自機がライバルとなる!!

ほとんど「力なき者はシッ!!」の世界だったりする。とにかく一度おためしを…。

来月から攻略開始！

……というわけで今月はここまで。この号がみなさんの手に渡るころには、G-LOCも発売されているかもしれないので見かけたらまずはプレイしてみて下さい。

（原稿料全部G-LOC!?のFRS-N・O）

狙え！一撃必殺　クロスカウンター

あしたのジョー

立て、立つんだジョー

ワシと泪橋を逆に渡るんだ!!

'90 AOUショーでも出展された、タイトーの「あしたのジョー」がそろそろゲームセンターにも出回ってくる。

1970年代の不滅のヒーロー、矢吹ジョーを主人公に、力石徹、カーロス、メンドーサ等の敵がそのままゲームに登場する。ストーリーをゲームにうまく取り入れたゲーム作りは、ボクシングファンを熱くさせてくれるだろう。

ダイヤモンドグローブを楽しみに見ているボクシングファンなら、逃さずゲーセンでやりこむしかない！　耳をすませば、音声合成でジョーや丹下段平の声も聞こえてくるぞ。

明日へのための段平メモ

明日のためにその1・基本技術をマスターだ！

ボクシングほど基本が大切なスポーツはない。まず基本攻撃をマスターだ。1にも基本、2にも基本。

まずパンチの撃ち方だ。

ストレート…レバー前＋ボタン

連打が入り易く、敵によっては威力も強いぞ。

アッパー…レバー左＋ボタン

フック…レバー右＋ボタン

大振りだが威力は強い。

イメージトレーニングを積んで基本をマスターし、実戦（ゲームセンター）へGO！だ。

明日のためにその2。防御を完璧にしろ！

ガードが甘いと、日本、東洋では通用しても世界では通じない。パンチドランカーにならないためにも防御は大切だ。

ガード&スウェイバックは、レバーを手前に引けばできる。

レバーを引いている状態では常にガードしているが、ボディブロー、フック等は防げない。

そこでスウェイバックだ。レバーを引いた時にスウェイバックする。タイミング良く敵のパンチをよけろ！

明日のためにその3・倒れても気力で起き上がれ！

ジョーの最も優れた所は、世界チャピオン、ホセ・メンドーサさえもふるえあがらせた闘争心だ。倒されても1R中2回まではTKOとならない。立つんだ!!ジョー…。そのためには、倒れたらパンチボタンをひたすらたたくことだ。2つのボタンをたたきまくれ！

明日のためにその4・クロスカウンターに全てをかけろ！

敵のパンチのタイミングを見切り、クロスカウンターだ。タイミングさえ合えば、クロスカウンターは一撃でどんな敵でも倒せることがある。

やはりジョーには、これしかない！

矢吹丈、頂点への軌跡

あしたのジョーゲーム版は、原作を忠実にストーリーが展開されていく。それではステージ紹介だ。

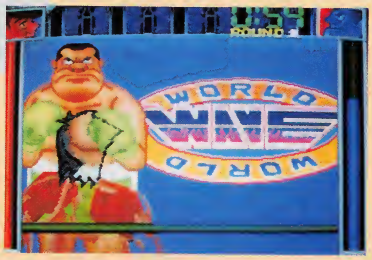
STAGE 1　マンモス西

マンモス西は少年鑑別所のボスだ。鑑別所の中のはずなのにリングが立派なのは気にしない。

西は体力があり、ボディブローはあまりきかない。後ろへさがった後撃ってくるパンチをかわし、ストレートで連打だ。



マンモス西、少年鑑別所のボスだ。



奴の腹を避けて顔を狙え！段平のおっさんの指示通りに戦おう。

STAGE 2　ウルフ金串

JBC日本バンタム級6位のウルフ金串は、左右の連打が得意。スウェイでかわしてフック、アッパーで攻撃しろ。



ウルフ金串、JBC日本バンタム級6位の強豪だ。



ウルフ金串にはフック、アッパーが有効だ。連打攻撃に気をつけろ！

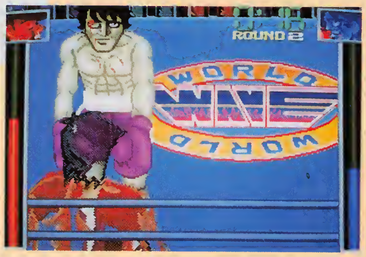
STAGE 3　力石徹

宿命のライバル、力石徹の登場だ。奴はノーガード戦法をちゃんと使ってくる。力石のアッパー3連発をかわして、連打だ。

連打している時、逆のパンチ（右で連打の時は左）でワ



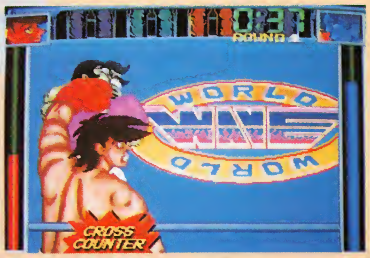
宿命のライバル、力石徹。フェザー級からジョーと戦うため減量して階級を落としてきた。



出た！ノーガード戦法。この体勢からアッパーを突き上げてくる。



おお〜っと、いきなり丹下段平のドアップだ。いったい何が起こったのか！



出た！クロスカウンター。当て方によって同じクロスカウンターでも威力が全然違う。

ン、ツーをしたりすると、必ずダブルクロスアッパーが来るので、絶対やめよう。ここからはクロスカウンターを決めるしかない。

STAGE 4 カーロス・リベラ

ベネズエラ出身の奴は、レフェリーの目を盗み、巧妙にエルボーを使ってくる。エルボーのかわし方に慣れ、クロスカウンターだ！



カーロス・リベラ。無限の可能性を秘めた天才ボクサーだ。



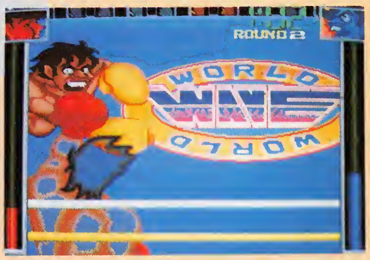
巧妙に反則技のエルボーを使ってくる。攻撃パターンを見切れ！

STAGE 5 ハリマオ

マレーシア出身の野生児、ハリマオ。そのトリッキーな動きは異色と言えよう。左右に飛んだ時の攻撃さえかわせればカウンターが決められる。



東洋バンタム級6位、ハリマオ。軽快なフットワークが身上だ。



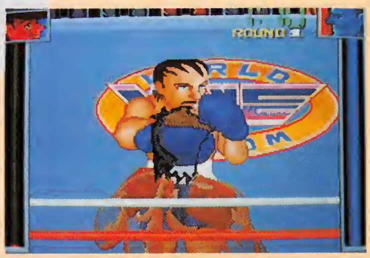
ハリマオの回転して飛んで来る所なんて、原作そっくり。かわしてクロスカウンターだ。

STAGE 6 ホセ・メンドーサ



ホセ・メンドーサ。WBA、世界バンタム級チャンピオン。

メキシコの誇るチャンピオン。コークスクリューという絶対の決め技を持っている。奴に勝つには、もはやクロスカウンターを狙うしかない。1回倒すと、ホセの身体に異変が!!



これがコークスクリューパンチ。内側にひねりこむ一撃必殺のパンチだ。

ゲームオーバーになって、白い灰になるのも、原作になかった新たなエンディングを迎えるのも、全ては腕しだい！新生矢吹丈は歴史を変えられるか。それは君しだいだ。

（ぜんじ）



ジョー自身も何が起こったのか把握してはいなかった。うつろな目に浮かぶものは…。



リングに横たわったジョーの前には、あの力石徹が！緊迫したデモ画面だ。君のプレイの時にはこうならないことを祈る。



燃え尽きて、白い灰になってしまった！私は力石で灰になっちゃった。

スノーブラザーズ



タイトル。NICK&TOMはそれぞれ1P・2Pの名前です。

季節はこれから夏だけど画面は寒そうなゲームの登場だ。

シューティングゲームばかりが東亜プランじゃない!!
ということで、
ホラーストーリー以来のアクションゲーム
「スノーブラザーズ」は5月下旬登場予定。

ストーリー

平和なスノーランドを乗っ取り、双子の王女様プリプリ姫とプチプチ姫をさらっていったホットダ王国のアチッチ王！

このままだと、スノーランドはすべてがとけて消えてしまう…。平和な日々を取り戻すために行け行け、スノーブラザーズ!!

■基本ルール

まず、操作方法は8方向レバーに2ボタンになってます（基本的には左右2方向となる）。レバーの左右でプレイヤーのニック（2P側はトム）を移動させ右ボタンでジャンプします。左ボタンで雪ダマショットを発射できます。

ショットを敵に連続して当てることによって雪ダマにすることができます。その雪ダマをキックする（雪ダマに接近して左ボタンを押す）と雪ダマはころがっていき、最後には爆発して死んでしまいます。雪ダマがころがっている途中に敵がいると巻き込んで倒すことができます。

画面中にいる敵を全滅させれば面クリア。10面ごとにボス面があり、ボスを倒すか時間切れでボス面はクリアとなります。



敵の倒し方。プレイヤーの雪ダマにくるまっている姿が笑える。



では実践。まずはショット。



雪ダマにふれて…。目つきに注目（怖い）。



ショットボタンでキック。それぞれのキャラクターの動きが細かいのがいい。

■アイテム

敵を雪ダマで巻き込んだ時に限ってアイテムが出現します（雪ダマ自体はアイテムを出さない）。

○赤水…ビンに入った水です。取るとスピードアップ。



アイテムがたくさん。青プレイヤーの下がプレイヤーのマーク。



緑水を取って無敵中。うーん、スノーマン。

○青水…雪ダマショットのパワーアップ。

○黄水…雪ダマショットの射程距離がアップ。

○緑水…一定時間無敵。この時、プレイヤーは大きくなりレバーで好きな方向（8方向）に動ける。

○プレイヤーのマーク…これを取るとモンスターが出現して、それをショットで固めるとS・N・O・Wのいずれかになり、キックするとその文字が取れる。その文字をすべて集めると1UPになる。

○寿袋…1万点。ある条件にて出現する。

○おすし…10種類あり、すべて点数になる。



寿袋。かなり大量に降ってくる。

敵キャラ(一部)紹介

○赤ザコ（仮名）…まあ、いわゆるザコキャラ。坂道をまるくなりながらころがっていく姿が結構かわいい。



○おすもうさん（仮名）…20面台で登場。こいつだけは倒さなくてもクリアできる。倒すと寿袋を出す。画面の上側にいて弾を放射状にばらまくのでかなり強い。



○黄ザコ（仮名）…赤ザコよりは多少動きが速い。しかし、このあたりは飛び道具は出してこないのでザコといえよう。



○黄ザコその2（仮名）…先ほど出てきた黄ザコのパワーアップ版。フロアを下に移動してくるのだ（他のキャラクターはほとんどしない）。



○緑ザコ（仮名）…通称ガチャピン。火を吐いてくるので最初のうちは悩まされるかも。しかし、火を吐くタイミングさえわかれば本体の動きが遅いのでザコになってしまうだろう。



○ハロウィン（仮名）…いわゆる永久パターン防止キャラ。面スタート後一定時間たつと出現。雪ダマショットをぶつけると消えるが他の場所にすぐ出現。放っておくと無敵キャラを出してくる。



○忍者（仮名）…14面以降に出現。つむじ風になったり（この時は無敵。雪ダマにできない）手裏剣を出したりするので前半最強の敵。こいつを攻略することができればかなり先に進めるだろう。



○無敵キャラ（仮名）…ハロウィンが生み出す。ゴーストバスターズに出てきたオニオンヘッドに似ている。プレイヤーにしつこくつきまとうので、これを出されたら死を覚悟するしかないだろう。



※東亜プランでは、これらの敵キャラクターの名前を募集中とのことだ。あて先はゲーメスト編集部まで（採用者には東亜プランからポスターやグッズなどのプレゼントがあるのでどしどし応募してくれ!!）。

ボス攻略の基本

ボスは雪ダマショットよりは、出してくるザコを雪ダマにしてぶつけるほうが楽。

雪ダマショットだけでは倒すのが不可能だからだ。ボスが出してくるザコキャラは、放物線を描いてくるのだが、慣れないと着地点がわかりにくいので直撃されないように注意。何回かプレイすれば着地点がわかるはず。

30・40・50面のボスは、2体いるので片側から先に倒していかないとつらくなる。2匹同時に攻撃されるのと、1匹だけの攻撃では全然違うでしょう。

2P同時プレイにおいては、ボスの耐久力がとてつもなくアップするので、協力して的確にヒットさせないと時間切れで逃げられてしまうぞ。



雪ダマをキックして当てるのが基本。



20面のボス。ザコキャラの爆弾は、最初のうちは着地点が見切りにくいぞ。

■テクニック

○連続飛ばし…雪ダマで敵を一気にはじき飛ばすと点数が1000・2000・3000……とアップしていき、最高で8000点になる。結果的にアイテムなどがたくさん出るので超お得。各面毎にパターンを作るしかない!!

○雪ダマころがり（仮名）…プレイヤーが雪ダマに巻きこまれると、巻きこまれているうちは無敵になる。また、雪ダマが爆発している時に爆発パターンにプレイヤーが触れても一瞬無敵になる。これを利用できるようになれば楽になるのでは。

○雪ダマの移動…雪ダマはただケリを入れるだけが能じゃない。雪ダマに接近して、レバーを入れたままだと横に移動し、さらに極めつきは下からジャンプで頭突きを入れれば上の足場に雪ダマを上げることも可能だ。

○雪ダマを使っての移動…後半の攻撃のカギとなるテクニック。雪ダマにしたあとにプレイヤーがその雪ダマの上にジャンプすれば雪ダマに乗れてしまうのだ。単純だが、このテクニックを知らないとハマってしまう場所があるのでお忘れなく。

○敵のすり抜け…敵を雪ダマに変える途中や雪ダマが一定時間たってとけ始めた状態では、プレイヤーが触れてもミスにならない。めったに使うことはないが、知っていると得することがあるかもしれないかも。

○スタート時の無敵…テクニックといえるかどうか謎だが、面のスタート時には必ず無敵になっているので、その間に上にいってしまえばまとめてはじき飛ばすパターンを作りやすくなるはず（雪ダマは上から下にころがる）。

（すしブラザーズ・Z→A）



うーん、気持ちいい。



雪ダマころがり。なんか笑える。



雪ダマ乗り。先の面では重要。

HI-ENTERTAINMENT GAME SERIES
HI-SIMULATION HI-GRAPHICS HI-RESPONSE

Gの衝撃



photo by : KATSUHIKO TOKUNAGA

SEGA

「G-L.O.C.」が実現したのは、誰も体験できなかった鮮烈なインパクト。そして、搭載された3つの飛行モードは、誰にでも楽しめる最高のエアバトル・フィーリングを展開する。君が体験するシーンは、世界最強のジェット戦闘機のコクピットで体験できるシーンそのままなのだ。

✱ 3コースそれぞれの飛行モードでエアバトルを再現！

G-L.O.C.に用意されている3つの飛行コースは、それぞれ独自のゲーム内容だ。だから、初心者や女性でも、上級者でも、スーパーリアルなエアバトルゲームが楽しめてしまうぞ。

✱ 世界最強のジェット機を自由に操れ！

高度なグラフィック処理が、臨場感あふれるゲームシーンを再現。しかも、中級、上級モードでは、多彩な空中戦テクニックを使って敵機を攻撃することもできるぞ。

感じるのは、エアフォース・スピリット!!

空中戦上達テクニックを大公開!!

スーパーリアル・ジェット・シミュレーションゲーム

G-LOC AIR BATTLE

LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G FORCE

G-ロック





▲G-L.O.C.
デラックスタイプ

✱ ポイントはここだ！

- バルカン砲は撃ちっぱなしにしろ。自機の前を横切る敵を撃墜できるぞ。
- ヘッドアップディスプレイに敵機をいれ、照準(サイト)とターゲットを合わせ、ロックオンしたらミサイル発射だ。
- ミサイルはムダ撃ちするな。ミサイル1発につき、0.5秒のエクステッドタイムが次のシーンに加算されるのだ。



ヘッドアップディスプレイ

G-L.O.C.プレゼント・キャンペーン実施中！

写真集付きゲーム攻略小冊子を100名に!!

迫力満点の飛行シーンを集めたセガ特製写真集付きゲーム攻略小冊子を、100名の方にプレゼント。フォトグラファー徳永克彦氏が捉えた最新鋭ジェット戦闘機の世界は、G-L.O.C.の興奮をさらに高めてくれるのだ。

◆応募方法
官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、好きなゲーム名を書いて、下記のあて先まで送ってください。
★あて先
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス 宣伝部
「G-L.O.C.プレゼント」係
★応募締切
1990年5月31日㈭ (当日消印有効)
※プレゼント当選の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本 社
東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話 03(743)7432(アミューズメント機器事業本部) 電話 03(743)7433(AM施設事業本部)

CAPCOM®

ハテナ?の大冒険™

ハテナはてなの大冒険

アドベンチャークイズ2



おもしろさ大爆発！
超過激クイズゲーム第2弾!!

昔むかしのこと
都で行なわれる"天下一問答会"に出場するため、旅をしている若者が一人…。名前はハテナ。都までの道のりは遠く、途中、修業をつむため多くの難関を越えていかなくてはならない。さて、ハテナの結末はいかに!?ゲームはラッキーカードや中ボスステージでのなぞなぞクイズ等、更にバラエティー豊かに楽しく展開していきます。一度はじめたらやめられないおもしろさ。









「アドベンチャークイズ2」または「戦場の狼Ⅱ」をプレイしての感想と住所・氏名・生年月日・学年を書いて、カプコン・大阪へ送って下さい。抽選でカプコン・オリジナルグッズを差し上げます。



CPシステム第9弾

戦場の狼Ⅱ™

あの「戦場の狼」がCPシステムで帰って来た！

3人同時プレイ
3人でやれば
3倍エキサイティング！







株式会社カプコン®
〒540 大阪市中央区大手通1－4－12 カプコンビル
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F

ゲーメスト
June 1990
6
No.46
平成2年6月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻第6号通巻46号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤　博
発行●株式会社 新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価500円(本体485円)送料66円

雑誌03659-6　Printed in Japan